1997年7月25日発行（隔週金曜日発行）第3巻第15号通巻47号

Character Guide
キャラクターガイド…2
System Guide
システムガイド…8
CONTENTS
Data Guide
データガイド…12
Region Guide
リージョンガイド…20

SaGa Frontier™
サガ フロンティア

リージョン紀行
【序章】
an account of journey in Region

電撃プレイステーション
PlayStation
7／25号付録

サガ フロンティア

リージョン紀行

【序章】
an account of
journey in Region

■発行人／染谷恵司
■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
©Media Works 1997 Printed in Japan
DESIGN●KOJIRO TASHIRO・CUZCO MUCHO
WRITING●MASARU TAJIMA・YOSHIKAZU FUJIHIRA
MAKOTO IWASAKI

©スクウェア イラストレーション／小林智美

1997年7月25日発行（隔週金曜日発行）第3巻第15号通巻47号

CONTENTS

Character Guide
キャラクターガイド…2
System Guide
システムガイド…8
Data Guide
データガイド…12
Region Guide
リージョンガイド…20

SaGa Frontier™
サガ フロンティア

リージョン紀行
【序章】
an account of journey in Region

電撃PlayStation
7／25号付録

CHARACTER GUIDE キャラクターガイド

これからゲームを始める人のために、メインキャラクター７人の基本設定および見どころを紹介しよう。この中で、キミがもっとも魅力を感じる主人公は誰かな？

CHARACTER GUIDE 1

ブルー

【BLUE】

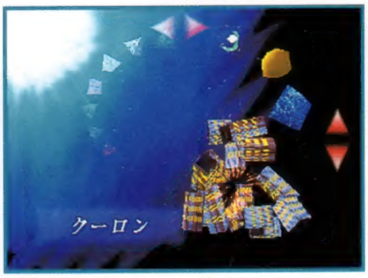
双子の兄弟を倒す宿命を背負った天才魔術士

真の魔術の力を得るため、血を分けた双子の兄弟であるルージュを倒す旅に出る。

ブルーはこう育てよう！

優れた術の素養を持つブルーは術のエキスパートに

最初から４つの術を使いこなし、さらに30ものＪＰをもつことからもわかるとおり、ブルーは非常に高い魔術士の能力をそなえている。戦闘では術を重点的に使わせて、その能力を伸ばそう。あらゆる効果の術を駆使する最強の魔術士に育てるのだ。



⬅行ったことのあるリージョンに自由に移動できるゲートの術は、ブルーの特権。アイテムの「リージョン移動」を使えば発動する。

初期ステータス

種族	ヒューマン	性別	男
HP	125	LP	7/7
WP	0/0	JP	30/30
筋力STR	9	運動性QUI	19
知力INT	29	集中力WIL	24
霊感PSY	26	丈夫さVIT	8
魅力CHA	14	防御力DEF	14

初期の技、術

エナジーチェーン
インプロージョン
サイコアーマー
ゲート

初期装備

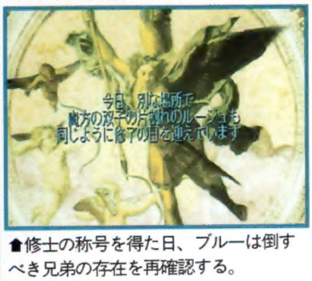
修士の法衣	防+10　霊感+5
魔導着	防+4　集中+5

●キャラクター相関図

双子の兄弟が、真の魔術の力を得るために争う。ブルー編のシナリオは、終始この単純な構図のもとに展開される。いつかは戦わなければならない悲しい宿命を背負う２人、その戦いの果てに待つものは……？

ブルー編ストーリー

魔術を深く信奉するリージョン、マジックキングダム。ブルーとルージュはここで双子として生まれ、双方とも類まれなる魔術の才能に恵まれていた。だが双子には、優れた魔術の素質が備わる反面、片方が修得した資質を、もう片方が修得できなくなるという弱点もあったのだ。２人は真の魔術の力を得るため、別々の場所から互いを倒すために旅立つ。



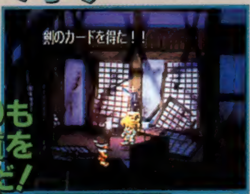
⬆修士の称号を得た日、ブルーは倒すべき兄弟の存在を再確認する。

ブルー編の見どころ！

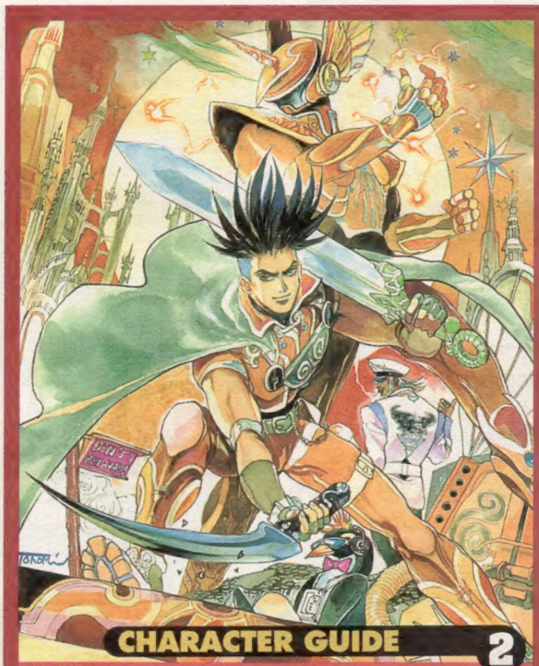
真の魔術の力をかけて争うブルーとルージュの「術の資質争奪戦」！

ルージュよりも早く術の資質を得るのだ！

マジックキングダムを旅立ったブルーにはルージュを倒すことのほかに、各地のリージョンでさまざまな系統の資質を修得して、術を極める目的もある。しかしブルーと同時にルージュも資質を集めるべく行動を開始していて、２人の間で術の資質の奪い合いが展開されるぞ。ルージュは常にプレイヤーが操作するブルーと反対の行動をとるため、うまく立ち回れば先手先手を取って好みの術の資質を揃えることも可能だ。



⬆⬅急がないと、資質の選択権をルージュに奪われてしまう。資質の目標を定めたら迅速に行動しよう。



レッド
【RED】

正義のヒーローに変身する熱血青年

悪の組織ブラッククロスに家族を奪われたレッドは、組織を壊滅させるべく戦う。

レッドはこう育てよう!

正義のヒーローも基本は人間。まずはレッドを強化だ!

アルカイザーの能力は、レッドの成長にともないアップする。アルカイザーに変身すると能力が伸びにくくなるため、成長を促す意味でも通常の戦闘では変身せずに戦うように心がけよう。

⬅最初からアルカイザーの力に頼ってばかりではダメ。

初期ステータス

レッドは直接戦闘向きのキャラ。武器や体術の強力な技を覚えさせよう。

種族	ヒューマン	性別	男
HP	150	LP	9/9
WP	20/20	JP	0/0
筋力STR	21	運動性QUI	18
知力INT	14	集中力WIL	22
霊感PSY	9	丈夫さVIT	18
魅力CHA	14	防御力DEF	28

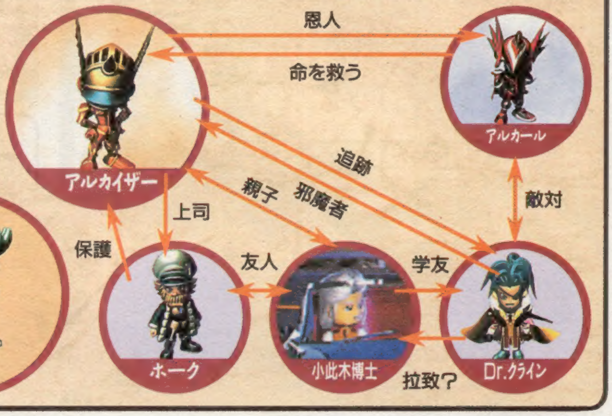
初期の技、術

キック

初期装備

ジャンプスーツ	防+25	暗闇耐性
コットンシャツ	防+3	

●キャラクター相関図



レッド編ストーリー

シュライクで平和な日々を送っていたレッドは、悪の組織「ブラッククロス」の突然の襲撃で父の小此木博士を連れ去られ、母と妹も失ってしまう。レッド自身も刺客のシュウザーと戦って瀕死の重傷を負うが、謎のヒーロー、アルカールに命を救われ、アルカイザーとして甦った。レッドはヒーローとして平和を守りつつ、ブラッククロスの情報を探る。

⬅ブラッククロスの壊滅を心に誓う!

レッド編の見どころ!
熱い正義のストーリーに注目!

レッド編のシナリオは、ほかのメインキャラとは違い、ルートが明確でストーリー性の強いものになっている。ときにコミカルに、ときにシリアスに繰り広げられるメリハリに富んだストーリーは、ヒーロードラマをほうふつとさせて、熱く、楽しいぞ。戦いの中で立派なヒーローとして成長を遂げていくレッドが、ブラッククロスの全貌に迫っていく物語の流れに注目だ。

⬆超人的な力を持つがゆえに、ヒーローはさまざまな制約に縛られる。タブーを犯すと、存在を抹消される場合も。

⬅シナリオの前半では、リージョンシップのキグナスで各地のリージョンを巡り、行く先々で起こる事件を解決する。

ヒーローの特殊攻撃について

ヒーローだけが使える特殊な技は、高い攻撃力を誇る反面、使うたびにHPを消費する。威力が強力な技ほどHPの消耗も激しいので、ヒーローの技を使うときには残りのHPにも十分に気を配ろう。

⬅技の使い過ぎで倒れるなど、笑い話にもならないぞ。

系統	名称	WP	解説
パンチ/体当たり系	ブライトナックル	0	まばゆい光を放つ強烈なパンチ
	スパークリングロール	2	ブライトナックルを左右から放つワンツー攻撃
	フラッシュスクリュー	4	光をまとったコークスクリューで敵を粉砕する
	アル・ブラスター	2	光のパワーを凝縮した気弾で攻撃する
	アル・フェニックス	7	巨大な光の翼をまとい、敵めがけて体当たりする必殺技
キック系	シャイニングキック	1	敵1体をめがけて光を放つ飛び蹴りを繰り出す
	ディフレクトランス	5	画面端をクッションにした三角飛び蹴り
	ファイナルクルセイド	5	LPを消費して味方全員を完全回復させる
レイブレード系	レイブレード	0	光線の刃を持つ剣で敵1体に切りつける
	カイザーウイング	1	レイブレードと光のブーメランの2段攻撃
	カイザースマッシュ	4	レイブレードで強烈なスマッシュを叩き込む

※上記の特殊攻撃を使うと同時にHPも消費します。

CHARACTER GUIDE 3

クーン

【COON】

指輪の兄弟を探して旅をするモンスター

他の種族に警戒されないよう、人間に近い姿になって指輪集めに旅立つ。

クーンはこう育てよう!

よほど詳しく能力吸収の法則を熟知していない限り、モンスターの変身を思いどおりに操作するのは難しい。プレイヤーに許されたせめてもの権限といえば、運良く強いモンスターになれたら能力吸収をやめてしまうことぐらいか。

クーン編ストーリー

モンスターの楽園、マーグメルで平和な日々を送っていたクーンは、ある日長老に呼び出され、マーグメルの余命があといくばくもないことを知らされる。命枯れゆく故郷を救う最後の希望として長老が示したのは、すべてを集めると願いがかなうという、指輪の兄弟を集めることだった。クーンは長老から託された１つの指輪を手に、残る指輪の兄弟を探しに旅立っていく。

初期ステータス

クーンに代表されるモンスターの種族は、倒したモンスターの能力を吸収することで新たな特殊能力を覚えていく。また、場合によっては吸収後に別のモンスターへと変身することもあり、そのときはステータスも変身後のモンスターのものになるぞ。モンスターのステータスは、その種類によって固定されている。つまり、ランクの高いモンスターに変身すれば能力は高くなり、逆に低ランクのモンスターになると能力も下がってしまうわけだ。

種族	モンスター	性別	無性
HP	72	LP	10／10
WP	16／16	JP	12／12
筋力STR	8	運動性QUI	8
知力INT	8	集中力WIL	8
霊感PSY	8	丈夫さVIT	8
魅力CHA	8	防御力DEF	6

初期の技、術

初期の技、術
しっぽ
尾撃
毛繕い

●キャラクター相関図

モンスターの攻撃方法について

これだけ豊富にあるモンスターの特殊能力も、同時に持てるのは８種類まで。使える能力を吸収したら、技術装備画面で上のスロットに移動させるのを忘れないようにしよう。なくしてしまってからでは泣くに泣けないぞ。

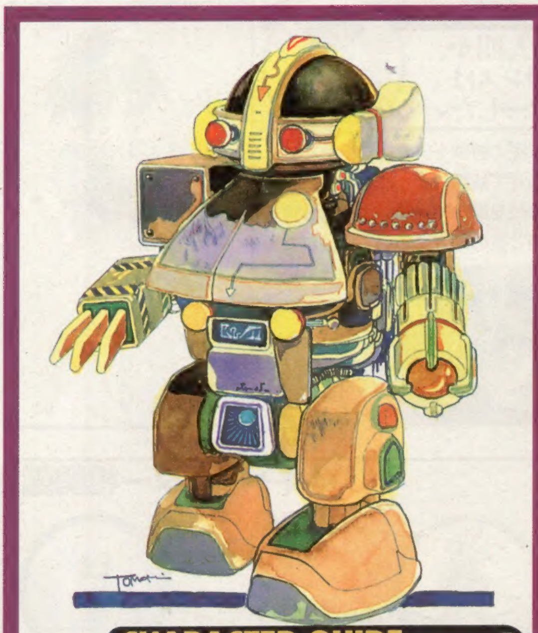
種類	名称	WP	範囲	解説
頭部	牙	0	単体	牙で敵１体にダメージ
	ファングクラッシュ	2	単体	強力な牙で敵１体にダメージ
	ダガージョウ	3	単体	牙で攻撃、クリティカル
	クチバシ	0	単体	クチバシで突いて敵にダメージ
	角	1	単体	角で敵１体にダメージ
	マヒ凝視	1	単体	敵１体を一定の確率でマヒさせる
	魅了凝視	3	単体	敵１体を一定の確率で魅了する
	石化凝視	5	単体	敵１体を一定の確率で石化する
	死の凝視	4	単体	敵１体を一定の確率で即死させる
	催眠	0	単体	敵１体に一定の確率で催眠をかける
	吸血	1	単体	敵のHPを吸収し自分のものにする
	丸のみ	3	単体	敵１体を飲み込む。※
	石化撃	6	単体	敵１体にダメージ+石化の追加効果
	ダブルアクス	2	単体	強力な斧でダメージ
	ブレインクラッシュ	3	単体	ダメージ+ランダムで敵の「知力」を下げる
脚部	キック	0	単体	敵１体にキックによるダメージ
	ふみつけ	4	単体	敵１体をふみつけて大ダメージを与える
	しっぽ	1	単体	ダメージ+スタン、飛んでる敵には無効
	尾撃	3	円状	円状の範囲にダメージ+スタン
	足払い	1	円状	円状の範囲にスタン
	スカッシュ	3	単体	敵を突き刺してダメージ+スタン
	毒針	5	単体	針を飛ばして攻撃する
	フェイント	1	単体	敵１体にスタン
	百足蹴撃	4	全体	敵全体にスタン
	ミニオンストライク	6	敵全	使い魔により攻撃する
身体	毛繕い	0	自身	身体をなめてHP回復

種類	名称	WP	範囲	解説
身体	まきつき	3	単体	敵を締めつけてダメージ+マヒ
	体当たり	1	単体	体当たりで前方の敵を後方に飛ばす
	突進	2	帯状	帯状に並ぶ敵にダメージ+スタン
	ぶちかまし	5	帯状	幅の広い帯状にダメージ+スタン
	暴走	4	敵全	敵全体にダメージ
	翼	1	単体	翼を使ってダメージを与える
	グライダースパイク	5	単体	空からの体当たり攻撃
	振動波	6	敵全	羽音で敵全体にダメージ
	炎のくちづけ	4	単体	HP吸収+ランダムで魅了
	胞子	1	円状	円状の敵にダメージ+眠り
	シードバルカン	1	扇状	扇状の敵に種子によるダメージ
	溶解液	0	単体	溶解液を飛ばしてダメージ
	針	0	単体	針を飛ばしてダメージ
	キープバーニング	0	自身	炎のバリアで、攻撃してきた敵にダメージ
	キープフリージング	0	自身	冷気のバリアで、攻撃してきた敵にダメージ
	帯電	0	自身	雷のバリアで、攻撃してきた敵にダメージ
	カウンターフィアー	0	自身	恐怖のバリアで、攻撃してきた敵にダメージ
	サイ・リフレクター	0	自身	敵の術攻撃を反射する
ブレス	高温ガス	4	円状	円状の敵にガスによるダメージ
	火炎	3	円状	円状の敵に火炎によるダメージ
	放射火炎	5	扇状	扇状の敵に火炎による大ダメージ
	冷気	3	円状	円状の敵に冷気によるダメージ
	電撃	2	帯状	帯状の敵に電撃によるダメージ
	放射電撃	5	扇状	扇状の敵に電撃によるダメージ
	スミ	1	単体	敵１体にダメージ+暗闇
	水撃	1	単体	水鉄砲で敵１体にダメージ+プッシュ
	悪臭	2	円状	臭い匂いで能力を低下させる
	毒ガス	3	円状	円状の敵を毒化
	石化ガス	6	扇状	扇状の敵を石化
	睡眠ガス	2	円状	円状の敵を睡眠
	トリップガス	4	円状	精神を凶暴化させるガス
	ビートルジュース	3	円状	円状の範囲にいる敵に液状ミサイルで攻撃
	強酸	1	単体	敵１体に液状ミサイルによるダメージ

種類	名称	WP	範囲	解説
ブレス	死人ゴケ	6	円状	円状の適にダメージ+毒+狂戦士
	毒液	1	単体	毒の液を吹き付けて攻撃
	スフィンクスリドル	6	単体	謎かけをして、見切れなければ即死
魔法能力	生気吸収	4	単体	吸血ミサイルでHPを吸収
	誘惑	3	敵全	全体攻撃+魅了
	フェロモン	4	円状	円状の範囲の敵を魅了
	閃光	0	敵全	敵全体を暗闇
	スパイダーネット	1	円状	円状の敵の素早さを低下
	ブレードネット	3	単体	ダメージ+マヒ
	エクトプラズムネット	4	単体	敵１体を即死
	落雷	3	単体	上空から雷による攻撃
	ペインパウダー	2	単体	遠距離からの目潰し攻撃(暗闇)
	毒霧	3	敵全	敵全体を毒化
	イルストーム	4	敵全	敵全体を毒化
	強風	5	敵全	敵全体にダメージ+プッシュ、対空クリティカル
	竜巻	6	単体	対空の敵に大ダメージ
	聖歌	7	全体	敵味方全部に音波攻撃、不死系クリティカル
	マジカルヒール	5	単体	味方１人のHPを回復
	アシスト	2	単体	味方１人の最高能力をさらに高める
	スポイル	2	単体	敵１体の最高能力を低下させる
	グレムリンタッチ	2	単体	メカの敵を強制的にステータス異常
	ヒートウェイヴ	5	敵全	熱風により敵全体にダメージ
	マイティサイクロン	6	単体	投げ技によるダメージ
	メイルシュトローム	9	敵全	津波により敵全体にダメージ
	エルフショット	1	単体	魔法の矢でダメージ、能力低下
	超音波		扇状	超音波で扇状の敵にダメージ
	ララバイ		敵全	音波により敵全体にダメージ+睡眠

※自分がダメージを受けるごとに飲み込んだ敵も1/2のダメージが与えられる。一定の確率で吐き出す。

攻撃範囲の円状(サークル型)、扇状(コーン型)、帯状(ベルト型)はP.11を参照。



CHARACTER GUIDE 4

T260G

【T260G】

失われた記憶と使命を取り戻すために旅をする

「忘れた任務を思い出すこと」を緊急臨時の任務と判断し、旅をする。

T260Gはこう育てよう！

メカを強くするポイントは装備！ 君なりのチューニングでGO!

T260Gを始めとするメカのステータスの調整には、プレイヤーの意志を細部にまで反映させられる。パーツをたっぷり用意して、攻撃力重視、スピード重視など、独自のチューニングを楽しもう。

⬅強力な重火器の扱いではメカの右に出る種族はない。

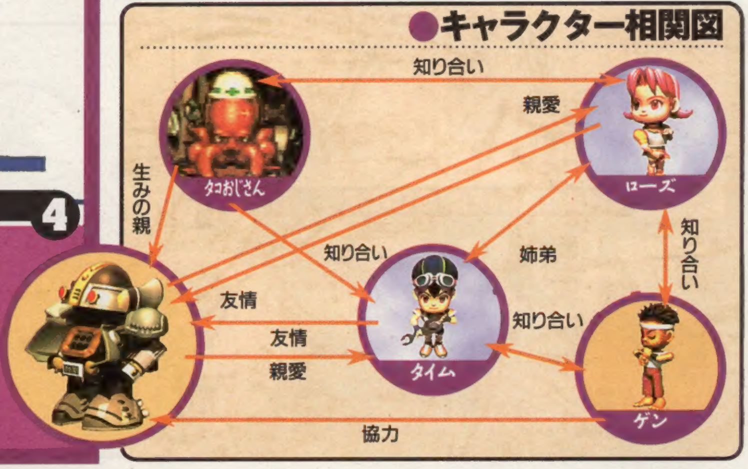
初期ステータス

種族	タイプ1	性別	無性
HP	125	LP	15/15
WP	50/50	JP	0/0
筋力STR	5	運動性QUI	5
知力INT	5	集中力WIL	5
霊感PSY	5	丈夫さVIT	5
魅力CHA	5	防御力DEF	10

初期装備

スクラップバズーカ	HP+20 筋+5など
インスタントキット	HP+5 魅+1
スクラップパーツ	筋+5 運動+3
スクラップパーツ	筋+5 運動+3
メカニカルボディ	防+10

●キャラクター相関図



T260G編ストーリー

リージョン、ボロのクレーターで、機械好きのタイム少年に掘り起こされたT260G。自分に課せられていた重要な任務を忘れてしまった彼は、それを思い出す方法を探すために旅を始める。

⬅オープニングで墜落する謎の船。その正体は？

T260G編の見どころ！

T260Gの記憶探し。忘れた任務の内容とは？

オープニングから謎めいた展開を見せるT260G編。このシナリオは、T260Gが忘れた「任務」が重要なキーになっている。旅の中でいつか明らかになるその内容が、T260G編の最大の見どころだ。

⬅⬆タイムたちと別れ、スクラップへと旅立つT260G。まずはコアに適合する高性能のボディを入手するのが先決か？

メカのプログラムについて

武器や防具などのアイテムを装備することで、全体的な性能をアップさせていくメカの種族。ただし、それはあくまでステータス面だけの話で、攻撃や防御などの能力を拡大させるプログラムは、倒したメカから入手することになる。同時にスロットに記憶できるプログラムの数は、初期状態では2つと少なめ。しかし、アイテムの「追加メモリーボード」を発見して装着すると、同時に記憶できるプログラムの数が1つずつ増えていくぞ。記憶しているプログラムの組み合わせでも、メカの性能は大きく変化するのだ。

⬅より強いメカを倒した方が、プログラムを入手しやすい。

系統	名称	解説
プログラム	エネルギー補給	修理装置と組み合わせて使用
	論理爆弾	敵メカの頭脳を狂わせる
	ジャマー	敵メカをすべてスタンの状態にする
	催眠フラッシュ	敵全体を眠らせる
	カウンターECM	ECM(こちらのミサイルが当たらない状態)を解除
	マグニファイ	武器の威力が倍増。しかし、武器は故障する
	射撃マスタリー	銃などの攻撃力がアップする
	剣闘マスタリー	剣などの攻撃力がアップする
	マクスウェルシステム	戦闘中WPが自動的に回復する
	自己修復	戦闘中HPが自動的に回復する
	無伴奏ソナタ	音による攻撃
	ヘッジホグシステム	敵の攻撃を受けると発動する迎撃プログラム
	多段斬り	剣を装備している場合に使用できる
	神威クラッシュ	体当たり攻撃
	集中射撃	機関砲を装備していると使用できる
	範囲射撃	機関砲を装備していると使用できる
	レーザー回避	敵のレーザー攻撃を回避して無効化
	ロケット弾回避	敵のロケット弾を回避して無効化
	バルカン回避	バルカン等の実弾兵器を回避して無効化

CHARACTER GUIDE 5

アセルス

【ASELLUS】

さまざまなリージョンをさすらう半人半妖の少女

人間と妖魔の間を揺らぎつつ、長い旅の中で精神的な成長を遂げていく。

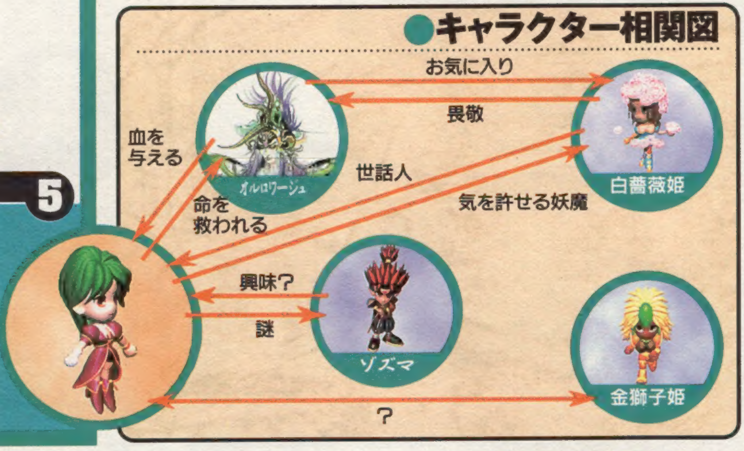
アセルスはこう育てよう!

妖魔か人間か、そのバランスはプレイヤーしだい

人間と妖魔の特徴を併せ持つアセルスは、妖術を使わせて妖魔のようにも、はたまた体術などの技を磨いて人間のようにも育てられる。術と技の両方において、優れた素質を持っているぞ。

⬅せっかくの妖術の素質を磨かないのは、やはり損かも?

●キャラクター相関図



アセルス編の見どころ!

「サガF」を象徴する自由度の高いストーリー

アセルスは、さしあたってどこに行くか明確に定められていない。ファシナトゥールから自分の思いのままに進めるぞ。

「ファシナトゥール」を散策!

最初は特にこれといった目的が設定されていないため、ファシナトゥールを自由に散策できる。

アセルス編ストーリー

事故で命を失ったアセルスはオルロワージュの血で甦り、ファシナトゥールへ連れ去られる。それが彼女の数奇な物語の始まり……。

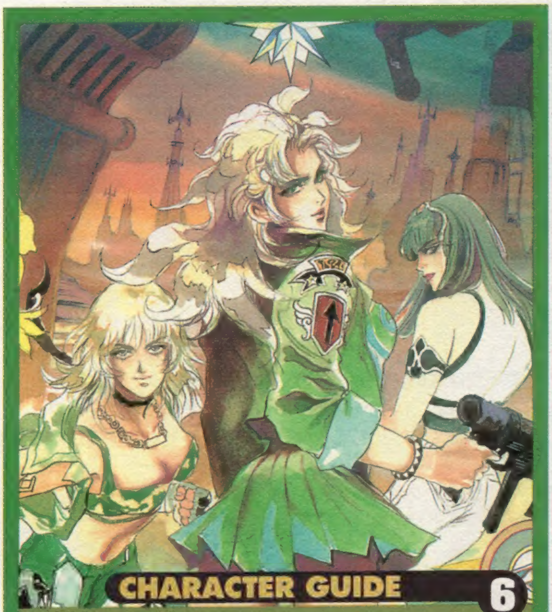
⬅突然の環境の変化にアセルスは戸惑う。

妖魔の特殊能力吸収について

妖魔の剣、小手、具足のどれかで敵にトドメを刺すと、その敵の特殊能力を、トドメを刺すときに使った武具に吸収できる。ここではそれぞれの武具に吸収できる特殊能力を紹介しよう。

種類	名称	WP	範囲	解説
妖魔の剣	ニードル	1	単体	針を飛ばしてダメージ
	ランス	1	単体	突き攻撃
	ブラッドスレイ	1	単体	吸血して、HPを回復
	ブレード	1	単体	斬りつける攻撃
	マジカルヒール	1	単体	味方1人のHPを回復
	グレムリン効果	2	単体	メカ系の敵にステータス異常
	催眠	2	単体	敵1体に催眠をかける
	火炎	3	円状	円状の敵に火炎によるダメージ
	振動波	4	敵全	敵全体に羽音によるダメージ
	サイネット	4	敵全	敵全体をマヒさせる
	ヒートスマッシュ	5	単体	炎属性の一撃を与える
	フラッシュ	2	敵全	強力な光で、暗闇の効果を与える

種類	名称	WP	範囲	解説
妖魔の小手	ぽんぽこ	1	味全	味方全体をパワーアップ
	水撃	1	単体	敵1体に水鉄砲によるダメージ+プッシュ
	デッドリーパウダー	1	円状	円状の敵にダメージ+眠り
	スポイル	2	単体	敵1体の最高能力値を低下させる
	ポイゾナスブロウ	3	単体	毒のパンチで攻撃
	触手	5	単体	複数回の打撃攻撃を与える
	ねこだまし	1	単体	敵1体をスタンさせる
	スプレッドブラスター	4	単体	腕から光を放ち攻撃
	ヘルウイング	4	単体	風を巻き起こし攻撃
	グレープショット	1	単体	ブドウの種を飛ばし攻撃
	冷気	4	扇状	扇状の敵に冷気によるダメージ
	アイススマッシュ	5	単体	冷気属性の一撃を浴びせる
	クリスタライザ	7	扇状	石化ガスで石化させる
妖魔の具足	足払い	1	円状	円状の敵にスタン
	パワーキック	1	単体	強烈なキックで攻撃
	サンダーボール	2	単体	電気の弾をぶつけて攻撃
	ブレードネット	3	単体	敵1体にダメージ+マヒ
	アシスト	2	単体	味方1人の最高能力値を高める
	土蜘蛛	4	帯状	帯状の敵に衝撃波による攻撃
	窒息攻撃	5	単体	敵1体を窒息させ即死
	地響き	5	敵全	地上にいる敵にダメージ
	ミステリータップ	3	敵全	敵全体を混乱させる
	流砂	3	円状	自分を中心に砂を流し攻撃
	落雷	5	単体	敵の上空から雷を落とす
	暗殺	7	単体	ダメージを与え即死させる
	タイタスウェイヴ	7	帯状	帯状の敵に振動波でダメージ



CHARACTER GUIDE 6

エミリア
【EMIRIA】

恋人の仇を追う
悲劇の美女

悲劇的な境遇にもめげることなく、心強い仲間とともにジョーカーを追う。

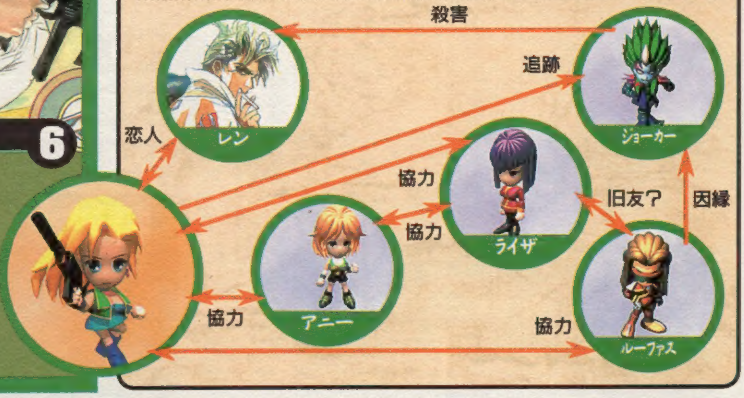
エミリアはこう育てよう!

オールマイティに何でもこなし、成長も早い。銃の技術を磨いてアニーとライザの援護に回るといいぞ。

エミリア編ストーリー

恋人、レンとの結婚を控えて幸せにひたっていたエミリア。しかし、仮面の男、ジョーカーにレンが殺害され、さらにそのぬれぎぬを着せられたことから彼女の運命は狂い始める。監獄リージョンのディスペアを脱出したエミリアは、恋人の仇を討つべくジョーカーの足どりをさぐる。

●キャラクター相関図



CHARACTER GUIDE 7

リュート
【LUTE】

一旗揚げるために
リージョンを旅する青年!

自立を決意し、世界各地のリージョンを巡る放浪の主人公。

リュートはこう育てよう!

能力的な偏りがなくいろんな技を覚えていくので自分の好きなように育てられるキャラクターといえる。ただリュートの場合、主人公キャラの中では唯一1stチームを離れられるので、ボス戦も強い仲間におまかせできてしまうのは強み。成長が頭打ちになったら、2nd、3rdチームに入って隠居してもいいのだ。

リュート編ストーリー

豊かな自然にあふれる、農産業の盛んなリージョン、ヨークランド。この土地の人々は、牧歌的な環境の中でおおらかに日々の生活を営んでいる。そんな田舎のリージョンで、仕事もせずにのんべんだらりと毎日を送っていた青年、リュートは一念発起! 外のリージョンで自立することを決意した。母親に別れを告げ、仲間に見送られて意気揚々と旅立つリュート。彼の決意は外の世界で花開くのか?

●キャラクター相関図

トリニティと呼ばれる統治組織の執政官、モンドは、過去にリュートの父親と何らかのつながりを持っていたらしい。さらなる地位の向上を画策するこの人物は、リュートのシナリオにどんなかたちで関わるのか……。

SYSTEM GUIDE システムガイド

どんなゲームでも、まずはシステムをしっかり理解することが先決。それはこのゲームでも同じだ。ここでは、『サガ』のシステムを基本編と戦闘編に分け、完全解析するぞ。

基本編

コントローラの使い方から、アイテムの売買や仲間の増やし方といった『サガ』特有のシステムまで、冒険を進めるうえで知っておかなければならない、基本的なシステムを紹介。

コントローラの基本的な使い方

まずは通常の冒険画面における、各ボタンの役割を知っておこう。キーコンフィグ機能はついていないが、非常にわかりやすい配置となっているのでとくに不便はない。すぐに覚えることができるだろう。なお、△ボタンは単体では使用しない。また、戦闘中にL2、R2を押すと、戦闘画面の視点変更が可能になっているぞ。ちなみに、これまでの「ロマサガ」シリーズと違い、ボタン一発で、街中などから直接外のマップへ出ることはできなくなっているので注意。

L1、R1
ステータス画面での項目切り替え。また、戦闘中にR1を押すと「防御」を選べる。

◎決定、話す
メニュー画面での決定ボタン。宝箱を取ったり、スイッチを入れたりするのもこのボタンだ。

ⓧキャンセル、ダッシュ
メニュー画面のキャンセル。移動中は押しながら✚キーで通常より速く移動することができる。

ポーズ

◻メニュー画面の呼び出し
ステータスを参照したり、装備している武器や技を変更したりすることができる。もう一度◻を押すと、通常画面に戻る。

✚キー
キャラの移動、メニュー画面での項目選択、選択肢でのカーソル移動などを行う。

⬅メモリーカードへのセーブや、チームメンバーの入れ替えなどもここで行う。

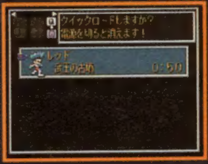
特殊な操作

L1+R1+ⓢ+ⓢ(リセット)

今プレイしているゲームを中断しタイトル画面に戻る。本体のリセットよりも早くタイトル画面に復帰することができる。

R2+△(クイックセーブ)

メモリ上に、一時的にセーブすることができる便利な機能。電源を切ると消えるので注意しよう。



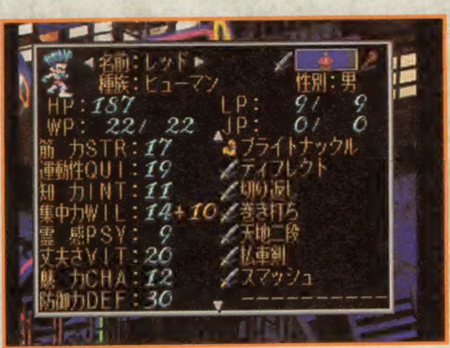
➡クイックセーブしたデータはクイックロードで呼び出せる。

⬅一瞬でデータをセーブできるぞ。

⬅電源を切らない限りメモリ上に残る。

ステータスの見方

ステータスは12項目あり、戦闘を重ねていくことで上がっていく。これらのステータスが戦闘に及ぼす影響を覚えておこう。ちなみに戦闘終了後消耗したHPは自動的に回復するが、WP、LP、JPは宿屋など以外では回復しないので注意。



HP 耐久力。戦闘でダメージを受けるごとに消耗し、0になるとLPを1消費する。

LP 生命力。これが0になると回復するまで戦闘に参加できない。宿屋で回復可能。

WP 技ポイント。戦闘で「技」を使うときに消費する。宿屋やアイテムで回復可能。

JP 術ポイント。戦闘で「術」を使うときに消費する。宿屋やアイテムで回復可能。

筋力 攻撃するときに敵に与えるダメージに影響。数値が高いほどダメージが大きくなる。

運動性 素早さと敵の攻撃回避率に影響する。高いほど敵の攻撃を避けやすくなる。

知力 メカやアイテムを装備したときの能力に影響。また、高いほど術を覚えやすい。

集中力 剣技や銃技を使ったときの命中率に影響。また、術の威力にも影響する。

霊感 この数値が高いほど、ステータス異常にかかりにくくなり、また回復も早い。

丈夫さ この数値が高いとダメージを受けにくくなる。また、催眠攻撃の回避率にも影響する。

魅力 魅惑攻撃の成功率と、回避率に影響。数値が高いほど、魅惑しやすく、されにくい。

防御力 現在装備している防具の総合的な防御力。高いほど受けるダメージは小さくなる。

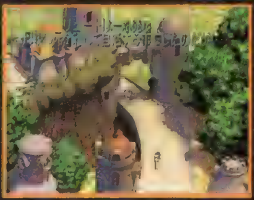
フリーシナリオとは?

このゲームの最大の魅力であるフリーシナリオシステムとは、とくに定められた道筋が存在せず、進むべき道を自分で選択できるという『サガ』シリーズではお馴染みのシステム。選んだ主人公によって多少選択の幅は変わってくるが、基本的にどのイベントをどの順番でクリアしていくかは自由なのだ。

⬆自分だけの物語を紡ぎ出せるのだ。
➡リュートはもっとも自由度が高いキャラだ。

POINT 1 主人公によって目的・シナリオが違う

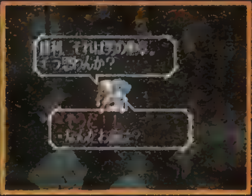
このゲームでは、7人の中から主人公を選べるようになっており、選んだ主人公によって冒険の目的が変わってくるのだ。当然シナリオ全体の流れも変わってくるので、同じリージョンでも主人公キャラによって起こるイベントが違ってくる。何度もプレイしてみたくなるぞ。



⬅リュートにはとくに目的は設定されていない

POINT 2 選択肢によってシナリオが変化

ゲーム中にしばしば起こる会話や行動の選択によって、シナリオに変化が起こる場合がある。微妙にニュアンスが変わるだけのものから、ガラリと展開が変わってしまうものまで、数多くの選択肢が登場してプレイヤーを悩ませてくれるぞ。そのため、何度遊んでも飽きないのだ。



⬅中には、どっちを選んでも結果は同じ選択肢も。

アイテムの売買

通常のRPGと違い、このゲームでは買うお店と売るお店が別々になっている。また、売っているお店も剣専門、兜専門と細分化しているので、買い物はかなり面倒だ。どこで何を売っているかは、常に把握しておこう。

⬅回復系のアイテムを売っているお店はしっかり覚えておこう。

⬅買い取り屋では、そこで扱っているアイテムしか売れない。

仲間の増やし方

仲間キャラは、基本的に酒場などで話しかけて増やしていく。しかし、一度仲間にすると別れることができないので、よく考えて仲間にしよう。すでに仲間が15人いる状態では、もう新しく仲間を入れることはできないのだ。

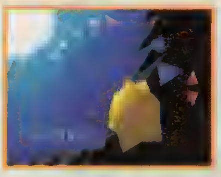
⬅各主人公につき、平均20人くらいの仲間が登場するらしい。

⬅シナリオ上、一時的に仲間になってくれる場合もあるぞ。

リージョン間の移動について

各リージョンにはリージョンシップ発着所があり、そこからリージョンシップでほかのリージョンへ移動できる。なお、ブルーのみ、ゲートの魔術で一度行ったことのあるリージョンへは自由に行き来することが可能だ。

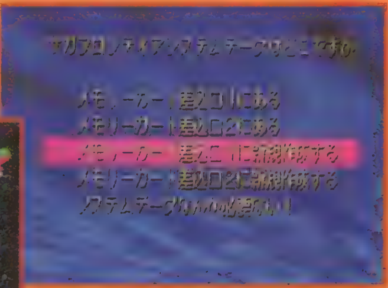
⬅リージョン間は基本的にリージョンシップで移動する。



⬅ブルーはこの画面で行きたいリージョンを選ぶだけ。

COLUMN
システム編 システムデータは大切に取っておこう!!

ゲームを始めたときに作る、システムデータ。一度ゲームをクリアすると、ここにその主人公でクリアしたという情報が書き込まれていく。このため、たとえセーブデータを消しても、システムデータを残しておけばクリアしたという事実は残せるのだ。一度クリアして別の主人公でプレイしなおす場合、必ず同じシステムデータを使ってプレイしよう。全員分クリアした情報が書き込まれると…!?



⬆最初に作ることになるシステムデータ。再プレイでもこのデータを使おう。
⬅セーブデータを消しても、システムデータさえ無事ならクリア情報は残せる。

戦闘編

自分が強くなればなるほど敵の強さも上がっていく、『サガ フロンティア』の戦闘。常に緊張感でいっぱいのこの戦闘シーンから、[illegible]、戦う前に知っておくべきことを紹介していこう。

戦闘の前に、武器・アイテムの装備を忘れるな!!

このゲームでは、武器や防具のみならず、傷薬などのアイテム類も、装備しておかなければ戦闘では使えない。武器・アイテムは4つまで装備できるので、最低1つは回復アイテムを装備しよう。なお最初から持っているアイテムのバックパックは、装備すれば所持アイテムを自由に使えるようになるぞ。

⬅最初からバックパックを1つ持っている。装備を忘れずに。

⬅防具も4つまで。系統が重ならなければ組み合わせは自由。

チームの編成を考えよう

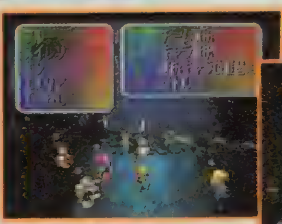
パーティメンバーが複数いる場合、5人までのチームを3つまで編成することができる。戦闘では、どのチームで戦うかを選択することが可能なので、あらかじめ打撃メイン、術攻撃メインといったチーム分けをしておけば敵に合わせて戦うチームを入れ替えていくことが可能。ただし、ボス戦では必ずファーストチームで戦うことになる。また、リュートを除く主人公はファーストチームからはずせない。

➡5人以下でも、チームを分けることはできるぞ。

⬅術メイン、攻撃メインと、各チームに特色を持たせよう。

戦闘に入ると逃げられない!

一度戦闘シーンに切り替わったら、もう逃げられない。『サガ フロンティア』では、「逃げる」というコマンドは存在しないのだ。覚悟を決めて戦うしかないぞ。どうしても無駄な戦闘をしたくないなら、敵にぶつからないように歩くしかない。うまく避けられないという人は、ちょっと歩くごとにクイックセーブしておこう。敵にぶつかってしまったら、ソフトリセットしてやり直すのだ。



⬅この画面になると逃げられない。もう戦うしかない。

➡戦闘が終わるごとにクイックセーブの癖をつけよう。

種族ごとの特徴をつかんで戦いを有利に導こう!!

敵は12種類の種族に分かれており、それぞれさまざまな特徴を持っている。ここでは、どの種族がどんな特徴を持っているかを紹介するのでしっかり把握しておこう。なお、外見で種族を見分けることもできるけど、出会ってみたら実はほかの種族も混じっていた……という場合もあるので注意。

⬅どんな種族の敵が出るかはダンジョンごとに決まっている。

不死系
アンデッド系の敵。陽術の「太陽光線」がよく効く。

ヒューマン系
人間。攻守にバランスの取れた敵。術や技も使用してくる。

植物系
ツタなどの植物が怪物化した敵。全体的にHPは低め。

水棲系
カエルなどの両生類。全体的にHPが高いが、術には弱いようだ。

魔生命系
斧や槍などの器物に生命が宿った敵。宝箱に化けていることも。

無機質系
いわゆるスライム系。全体的に能力値が低く、あまり怖くない。

獣系
ヘルハウンドなどの獣系。全体的に攻撃力が高い。

妖魔／男
ガーゴイルやグレムリンなどの男性妖魔。HPはやや低め。

昆虫系
キラービーなど、昆虫が魔物化した敵。素早い敵が多い。

妖魔／女
女性妖魔。全体的に魅力が高いので、魅了攻撃が怖い。

鳥類系 ●戦闘を避けにくい!
段差や障害物を無視してこちらに向かってくるので、戦闘回避が難しい。全体的にやたら素早く、こちらの攻撃が当たりにくいので注意。

⬅さまざまなリージョンで見かける。

メカ系 ●高い耐久力を誇る
侵入者をひたすら追いかけてくる、心を持たない攻撃マシン。銃技で攻撃してくることが多く、全体的にHPが高い。打撃中心で攻めたい。

⬅スクラップやクーロンで多く見かける。

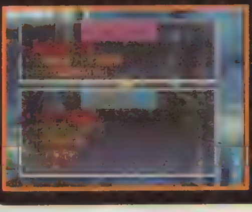
連携攻撃を極めろ!!

パーティメンバーそれぞれの攻撃方法とその順序によっては、2～5人の攻撃がつながって大ダメージを与える場合がある。これが連携攻撃だ。連携は技だけでなく、さまざまな攻撃がつながるので、その組み合わせの種類はほぼ無限大だ。連携攻撃発動のポイントは、どの攻撃をどういう順に使ったかだ。連携攻撃が発動したら覚えておこう。ただし、同じ行動をしても必ず発動するワケではないぞ。

⬆連携名が表示されその後発動する。

連携攻撃名は記録できるぞ

発動した連携攻撃はメニューの技術連携という項目に8つまで記録できる。ここに記録されれば、次から発動確率が上がるぞ。ただし、9つ以上記録するとリストの一番下から消えていくので注意。



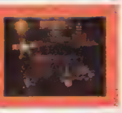
⬅「お気に入り」スロットに入れておけば消えない。

連携攻撃5つのポイント

1 いろんな攻撃を組み合わせる

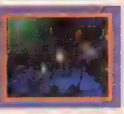
[illegible]モンスターの[illegible]、[illegible]の攻撃、すべての攻撃方法がつながる要因を持っている。色々使ってみよう。

2 ターゲットを絞る!



[illegible]

3 回復を混ぜない



傷薬などの回復行動を混ぜると、連携は中断されてしまうぞ。

4 敵の耐性を考えて使う

[illegible]

5 「技」を閃くとダメ!

戦闘中に技を閃くと、閃いた技を使ってしまうので、狙った連携攻撃を出せなくなってしまうことがあるのだ。

ステータス異常の症状を知っておこう!

敵の攻撃により、キャラのステータスに異常が起こってしまう場合がある。ステータス異常になると、その症状によってさまざまな弊害が生じてしまうので、それぞれの症状と対処法はしっかり覚えておかなくてはならないぞ。ちなみに戦闘中に受けたステータス異常は、昏睡以外は戦闘が終了すれば自動的に回復するぞ。

➡ステータス異常は圧倒的に不利。ボス戦などでは、アイテムで治せるものは、できる限り早めに治しておこう。

昏睡
LP、HPともに0。一切の行動不可。
治し方 [illegible]

戦闘不能
HPが0の状態。一切の行動不可。
治し方 術や薬でHPを回復

睡眠
眠っている状態。敵の攻撃で目覚める。
治し方 「万能油」

狂戦士
[illegible]
治し方 [illegible]

混乱
プレイヤー[illegible]
治し方 [illegible]

魅了
[illegible]してしまう。
治し方 [illegible]

暗闇
辺りが暗くなり命中[illegible]
治し方 とくになし

石化
身体が石化してしまい、行動できなくなる。
治し方 「石化回復」「万能油」

マヒ
身体がマヒして行動できなくなる。
治し方 「万能油」

スタン
一瞬気絶して、1ターン行動不能になる。
治し方 1ターン過ぎると治る

猛毒
毎ターンごとに毒のダメージを受ける。
治し方 「傷薬」「万能油」

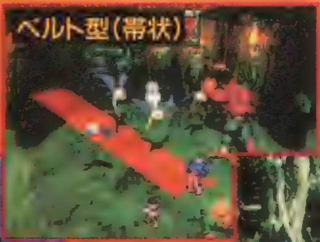
バリア
[illegible]
[illegible]反撃。ステータス変化の一種

COLUMN

システム編

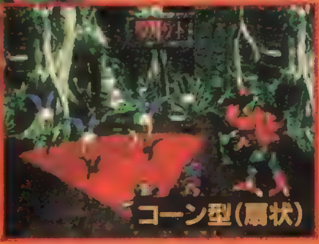
エリア指定攻撃の範囲を覚えよう

これまでの『サガ』では、ターゲットとなる1体または全体を指定して攻撃していたが、今回は攻撃範囲を指定して、そのエリア内の敵だけにダメージを与える技もあるのだ。この範囲指定攻撃は大きくサークル、コーン、ベルトの3つのタイプに分けられ、攻撃によっては範囲の大きさも変わってくるぞ。



⬅キャラから直線上の前方にいる敵を攻撃するベルト型。

⬅キャラを中心にした円状の範囲内を攻撃するサークル型。敵に挟み込まれたときなどに使うと非常に便利だぞ。



⬇キャラを起点に扇状に広がるコーン型。ちなみに範囲は赤く表示されるので、範囲指定はやりやすい。

DATA GUIDE データガイド

技、術、そして武器やアイテムの一覧まで、プレイに役立つデータを一挙に大放出。しかし、まだまだ隠された武器や技は存在する。すべてを極める道は、遥か遠く険しいのだ！

技編

[illegible]に戦闘で閃いて覚えていって、WP(技ポイント)を消費することで使用する。[illegible]は大きく初等、中伝、奥義にランク分けされているが、さらにこの上のランクもあるとか…!?

技は閃いて覚える

技を閃くと、技リストの上から順番に登録され、いつでも使えるようになる。だがリストがいっぱいになると、新しい技を閃かなくなってしまうので、使わない技は封印しよう。

⬅一度に覚えていられるのは8つ。使わない技は封印しよう。

使い続けると「達人になれる」

術や技を使い続けるとステータス画面に王冠が示される。これは達人になった証で、術や技を使うときの消費ポイントが1ずつ少なくなるのだ。

⬅右上のインジケーターで確認できる。技と術は同時に極められないので、達人になれるのはどちらか一方のみだ。

そして攻撃は連携する

パーティメンバーが1ターンの間に、特定の術や技などを特定の順番で行っていくとそれらが繋がり、連携攻撃を出すことができる。これは、基本編でも紹介したとおりだ、ここでは、序盤で発動しやすい連携攻撃をいくつか紹介していくぞ。連携攻撃の名前は、連携した攻撃名を組み合わせただけなので、名前を見れば技の組み合わせが一目瞭然だ。自分なりにいろいろと試してオリジナルの連携攻撃を見つけてみよう。

連携の例

1 鬼エンド
鬼走り(体術)+デッドエンド(剣技)[illegible]力な技の2連携、1000前後のダメージ。

2 十字まわす
十字砲火(銃技)+どつきまわす(体術)お手軽な2連携、ダメージ1000前後。

3 マシンガンクチ返し
マシンガン(武器通常使用)+クチバシ(モンスターの特殊攻撃)+切り返し(剣技)

4 フラッシュ柳枝のスープキック
フラッシュファイア(陽術)+柳枝の剣(剣技)+スープレックス(体術)+キック(体術)

5 跳飛燕幻夢の太陽十字斬
跳弾(銃技)+飛燕剣(剣技)+幻夢の一撃(妖術)+太陽光線(陽術)+二刀十字斬(剣技)

銃技・銃技能

バトル終了時に覚える技と、その技に組み合わせて使う技能に大別される。メイレンなどが得意とする。

	名称	WP	解説
銃技	精密射撃	2	暗闇状態以外では必中攻撃。拳銃でも使えるが、ライフルととくに相性が良い
	集中連射	4	一体の敵の身体に弾丸を連射する。能力値が上がると、連射数が上昇していく
	全体射撃	4	集中連射を敵全体に対して行う。ライフルでは使用不可。2丁拳銃で撃ちまくることも可能
	曲射	2	状況や位置関係などで性質が変わる
	反応射撃	3	敵が行動する直前に射撃し、その行動を止めたり、制限を加えたりする
	地上掃射	1	地面に向かって全弾発射。敵全体をスタン。空中にいる敵には効果なし
	十字砲火	4	1体の敵を十字に撃ち抜いて大ダメージ。弾丸を5発消費。残弾が5発未満だと威力は落ちる
	跳弾	5	障害物を越えて狙撃できる。能力に応じ何度も跳ね返る複雑な跳弾となる。ライフルと相性がよい
銃技能	早撃ち	0	ほかの技と組み合わせて使用。必ずターンの最初に攻撃できるようになる
	2丁拳銃	0	集中連射や全体射撃などが、2丁拳銃で攻撃できる。早撃ちとの重複使用も可能

剣技

剣を使った攻撃技。剣を装備していないと使えない。閃く技は、敵のレベルや自分の能力によって変わってくる。

	名称	WP	解説
初等	なぎ払い	0	敵の胴を凪いでスタンさせる
	切り返し	1	右、左と敵の頭部を連続して打つ
	巻き打ち	2	中段青眼の構えから、一気に打ち抜く
	諸手突き	2	両手攻撃の突き技
	二刀十字斬	2	両手攻撃技。二本の刀で横、縦と十字の形に斬る
	スマッシュ	3	力任せに叩きつけて敵を粉砕する。威力が高い反面、かわされやすい
中伝	飛燕剣	2	遠隔攻撃技。遠くから剣の風圧でカマイタチを起こし攻撃する
	稲妻突き	2	両手攻撃技。電光石火の突き攻撃。突かれた者は端まで吹っ飛び、跳ね返ってくる
	天地二段	3	上空から頭部へ叩き下ろし、そのまま足払いをかける。スタンの追加効果あり
	払車剣	4	車輪が転がるような剣の軌跡で、複数の敵を同時に斬りつける
	柳枝の剣	4	敵の目前で地を叩き、反動で跳ね上がった剣が敵の喉元を貫く
	ディフレクト	1	装備しているだけでいいオートカウンター。敵の攻撃を剣で防ぐ
	ベアクラッシュ	5	剣の鍔で敵の急所を打ち砕き、打撃のパワーで強力なダメージを与える
	デッドエンド	6	突き、払い、最後に飛び上がって上空から敵を地面へ串刺しにする
奥義	逆風の太刀	5	払い抜け、抜けざまに返しの一太刀が加わった技
	神速三段突き	7	両手攻撃の三段突き。連携した場合、相手の急所を貫いて飛躍的にダメージ上昇
	かすみ青眼	4	装備しているだけでいいオートカウンター。敵の攻撃を見切ってかわす
	無拍子	7	予備動作なしに敵を攻撃。相手は回避、カウンターが不可能
	烈風剣	5	多くの剣閃を飛ばして敵全体攻撃。空中の敵には致命傷となる
	二刀烈風剣	5	烈風剣の強化版
	清流剣	7	神速で敵を払い抜ける芸術的な抜き技。濁流剣を修得していると覚えられない
	濁流剣	7	分身しながらかけ寄り、敵を滅多斬りにする。清流剣を修得していると覚えられない
	十字留め	1	二本の刀をクロスさせて敵の攻撃を受け止める。自分への攻撃を鉄壁の防御で防ぐ
	ライジングノヴァ	7	逆手で下段から敵の喉を突き、そのまま飛び上がって敵を跳ね上げる
	ロザリオインペール	8	両手攻撃技。ターゲットの十字上の急所を突いて大ダメージ。アンデッドに特効

※WP＝技ポイント

重火器攻撃

重火器を装備しているときの攻撃名。装備していれば使えるので、閃くわけではない。使用するさい、WPは消費しない。

名称	解説
ブラスター	ハンドブラスターから電磁加速粒子を発射するときの攻撃名
ブラスターソード	ハンドブラスターの電磁加速粒子を剣状にして斬りつけるときの攻撃名
パラライザー	ハンドブラスターの出力を抑え、発射するときの攻撃名。敵をマヒさせて動けなくする
ソニックブラスター	ソニックブラスターで攻撃したときの攻撃名
水撃	水撃銃で攻撃したときの攻撃名
熱線放射	熱線放射銃で攻撃したときの攻撃名
電磁放射	電磁放射銃で攻撃したときの攻撃名
バルカン	ハンドバルカンや、マシンバルカンなどで攻撃したときの攻撃名
電撃砲	電撃砲で攻撃したときの攻撃名
火炎放射	火炎放射器で攻撃したときの攻撃名
電束放射	電束放射器で攻撃したときの攻撃名
プラズマガン	イオンライフル系の重火器で攻撃したときの攻撃名
ロケット弾	バズーカ砲系の重火器で攻撃したときの攻撃名
でたらめランチャー	ドピーランチャーで攻撃したときの攻撃名
ミサイル	ミサイル系の重火器で攻撃したときの攻撃名
レーザー	光線銃系の重火器で攻撃したときの攻撃名

体術

何も武器を装備していなくても使える基本的な技。剣技と同じく、体術を使っていれば閃いて覚えていく。

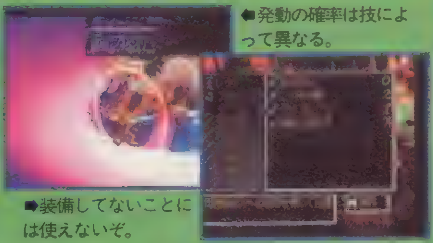
	名称	WP	解説
初等	パンチ	0	殴り技の基本
	キック	0	蹴り技の基本
	空気投げ	1	両手攻撃技。投げ技の基本。スタンの追加効果あり
	サミング	1	目つぶし攻撃。相手を暗闇状態にして攻撃命中率を下げる
	スライディング	2	足下を狙って攻撃。素早さを下げる。空中にいる敵には無効
	ローリングクレイドル	2	相手を引きずり回して行動を封じる。スタンの追加効果。ただし、次ターン自分もスタンする
	スウェイバック	1	持っているだけでよいオートカウンター。体術待機中に相手の攻撃を最小限の動きでかわす
皆伝	短勁	3	敵の内部からダメージを与える攻撃技。打撃耐性のある敵にもダメージを与える
	裏拳	2	大きく敵の側に踏み込み、遠心力を利用した強力な一撃を与える
	爆砕鉄拳	4	力任せの2連打で敵を打ち砕く。素早い敵にはかわされやすい
	あびせ蹴り	3	勢い良く前転して、敵に踵をあびせるように蹴る
	当て身投げ	2	直接攻撃に対するオートカウンター。攻撃を受け流し、そのまま投げ飛ばす
	スープレックス	4	両手攻撃技。正面、背後により技が変わる。空中にいる敵にも有効
	ジャイアントスイング	6	能力によって回転数、効果が変化。能力が上がれば、敵を画面外に投げ飛ばす(戦闘除外)
奥義	金剛神掌	6	周囲の気を掌に集中させ、相手の身体に一気にそそぎ込んでダメージ
	バベルクランブル	5	敵の首に飛びつき、そのまま飛び上がって落下する
	三角蹴り	7	敵の死角から必殺の飛び蹴り
	鬼走り	5	拳で地を打ち、一直線に伸びる衝撃波で線上の敵を攻撃
	どつきまわす	4	その名の通り、暗い所に連れ込んでどつきまわす
	ロコモーションG	5	連続ジャーマンスープレックス。能力が上がると連続回数が増える
	ドラゴンスクリュー	3	敵のキック技にのみ反応するカウンター。キック攻撃を受け、そのまま投げ飛ばす

見切り

装備しているだけで、特定の攻撃を無効にできる。その特定の技を喰らったとき、閃いて覚えていく。当然WPは消費しない。

名称	無効にできる攻撃
吸血見切り	吸血、炎のくちづけを無効化する
タッチ見切り	ゴーストタッチ、パラリシスタッチ、デスタッチ、グレムリンタッチを無効化する
烈風見切り	烈風剣、二刀烈風剣、烈風撃を無効化する
ふみつけ見切り	ふみつけを無効化する
しっぽ見切り	しっぽ、尾撃を無効化する
針見切り	針、毒針を無効化する
体当たり見切り	体当たり、突進、ぶちかまし、百足鉄鋼を無効化する
翼見切り	翼、グライダースパイクを無効化する
パウダー見切り	デッドリーパウダー、胞子、死人ゴケを無効化する
落雷見切り	落雷を無効化する
地響き見切り	地響き、地震を無効化する
岩石見切り	岩石を無効化する
凝視見切り	マヒ凝視、魅了凝視、石化凝視、死の凝視を無効化する
リドル見切り	スフィンクスリドルを無効化する
誘惑見切り	誘惑、フェロモンを無効化する
閃光見切り	閃光を無効化する
ネット見切り	スパイダーネット、ブレードネット、エクトプラズムネットを無効化する
デスグリップ見切り	デスグリップを無効化する

COLUMN



⬅発動の確率は技によって異なる。

➡装備してないことには使えないぞ。

データ編

お得なオートカウンターを活用しよう!

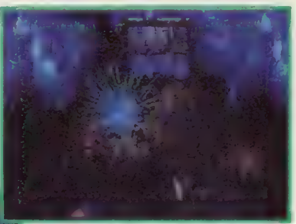
オートカウンターとは、特定の攻撃に対し自動的に回避や反撃を行う便利な技。装備しているだけで、一定の確率で発動するぞ。また、オートカウンターで反撃したあと通常攻撃が続くと、連続した攻撃になる場合もあるのだ。

Saga Frontier
an account of journey in Region

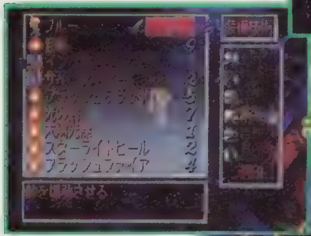
術編

術は5つの系統に各2つの資質がある

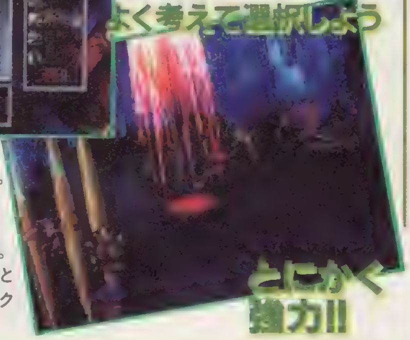
『サガ フロンティア』の術には、5つの系統がある。それぞれ陰陽、場、魔法、精神、秘印というカテゴリーにわかれ、その系統によって効果が大まかに分類されているのだ。さらに各系統は2つの側面を持っているので、術のタイプは10種類あると考えればOKだ。ただ、ここで注意したいのが、1人のキャラは、1つの系統につき1つのタイプの資質しか持つことができないという点だ。例えば陰陽の系統ならば、何らかのイベントを経て陽術の資質を覚えた場合には、相反する陰術の資質を得ることは不可能になってしまう。つまり、1人につき最大5つの術の資質しか身につけられないのだ。どちらにするか、よく考えて資質を得るようにしよう。



⬆術を覚えて、連携の幅を広げよう。



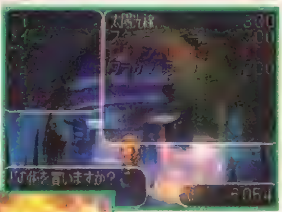
⬆最大5つのタイプの術の資質を身につけられる。うまくチョイスして、強力な術を覚えよう。



➡陽術の太陽光線が炸裂。術でも、強力な技に勝るとも劣らない派手なエフェクトが楽しめるぞ。

店で購入する

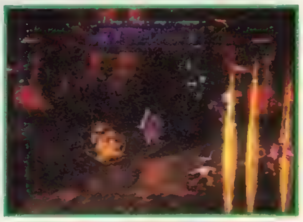
術を使う一番てっとりばやい方法がこれ。術法屋で使いたい術を購入するのだ。ただし、資質を持っていなければ、使えるのは買った術そのものだけ。また、相反する資質を持っている場合は、覚えている術をすべて一旦捨てる必要がある。



⬆使いたい術を購入する。簡単でわかりやすい入手法だ。
⬅買って覚えた術は、資質を持っていなければ使い込んでも新たな術を覚えない。

戦闘して覚える

イベントを通じて何らかの術の資質を手に入れた場合は、そのタイプの術を戦闘で使い続けると、別の術を覚えてくれることがあるのだ。ただし、ただ資質を持っていればいいわけではなく、起点となるような術を一つ購入しておく必要がある。たとえば、ブルー編でルミナスに行って陽術の資質を得たなら、同時にお店で陽術をどれでもいいから一つ買って戦闘で使っていかなければならない。店で売っていないような高度な術は、戦闘を通じてしか覚ないぞ。



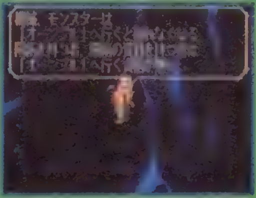
⬆とにかくしつこく術を使いまくる。技を覚えたいときと同じだ。

COLUMN

データ編 術の資質はどうやって得るのか!?

秘印、陰陽などの術の資質は、ゲーム中のイベントで得ることができるようになっている。しかも、そのイベントを無事クリアすれば、その時点でのパーティメンバー全員がその資質を得ることができるのだ。なお、資質を得るためのイベントには、すでに相反する術の資質を持っているキャラは参加できず、いったんパーティを抜けることになってしまう。だが、イベントをちゃんと終了させれば、ちゃんとパーティに戻ってきてくれるので、心配はいらないぞ。

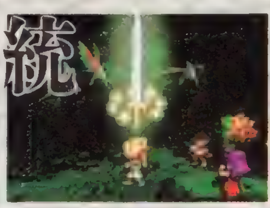
⬆資質を得るのは、一筋縄で行かない場合が多い。



⬆メカとモンスターは資質を得ることができないのだ。

陰陽の系統

光と影の力を操り、術となす系統。サポート、回復などの効果を持つ術が豊富にそろっているのが特徴だ。



陰術

光を利用してそれによって生まれる影や幻を使い、相手を幻惑する。サポート目的ならこれがオススメ。

名称	JP	解説
パワースナッチ	1	ターゲットのHPや能力を盗み取る。
ハイドビハインド	1	ターゲットの背後に忍び寄る影を発生させ、振り向かせてその方向を変えてしまう。
シャドウネット	3	地を這う影の網で敵全体を捕らえ、マヒさせる。
ダークスフィア	4	場のエネルギーを中和する漆黒のエネルギー球を投げつけて攻撃する。

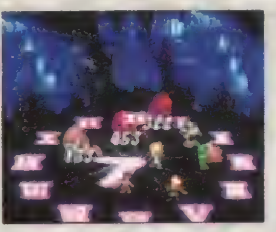
陽術

光と熱を直接利用して攻撃したり、光の力による奇跡を実践する。攻撃、回復に優れた術だ。

名称	JP	解説
太陽光線	1	陽光を集め、その熱と光で攻撃。アンデッドに特に効果が大きい。
スターライトヒール	2	仲間1人のHPを、光の力で回復する。
フラッシュファイア	4	地を覆う光の炎で敵全体にダメージを与える。追加効果として、敵がスピードダウンする。
フラッシュフラッド	5	光の洪水で敵全体に暗闇の効果を与え、画面外に吹き飛ばす。
光の剣	7	光を集めて剣を作り、敵を攻撃する。光の剣は戦闘中、武器にも、敵の剣攻撃を弾く盾にもなる。

※JP＝術ポイント

場の系統



あらゆる生物にとって操ることが不可能とされている空間と時間を支配し、戦いの「場」を制する系統。非常に高度な術で、資質を得ることはおろか、購入することすら困難。

時術

時間を思いのままに操作し、戦いを有利に進めることを可能にする。強い敵と戦うときに便利だ。

名称	JP	解説
ディレイオーダー	1	ターゲットの行動の順番を遅くする。
タイムリープ	3	ターゲットを強制的に、行動終了にする。
カオスストリーム	9	敵全体にでたらめなダメージを与える。
[illegible]	5	ターゲットを徐々に石化させる。

空術

空間を操り、仲間に降りかかった障害を別次元に排除する。術によっては敵そのものを消すことも！

名称	JP	解説
ヴェイパーブラスト	1	敵単体に、空気を固めてぶつける。空中にいる敵には効果が大きい。
バニッシュ	3	敵単体を、別次元に消し去る。
リバースグラビティ	6	重力を一瞬だけ反転させる。地上の敵は空中へ飛び、空中の敵は地上に落下してダメージを受ける。
ヴォーテクス	3	あらゆる術の効果を打ち消す。

秘印の系統

強い魔力の込められた模様や印の力を解放し、さまざまな奇跡をもたらす系統。サポート系の術が充実しているのが特徴といえるだろう。

秘術

虚空に描いた秘模様(ターロサイン)の力で奇跡を起こす。主に敵に効果を及ぼす。

名称	JP	解説
剣	1	3本の魔法の剣を作り出し、敵単体を切り刻んでダメージを与える。
盾	3	月桂樹が飾られた盾で味方全員を祝福し、守護。防御に関する能力が上昇する。
杯	3	杯からわき出る聖水で、仲間1人の悪化した状態を完全に直す。
金貨	3	周囲に金貨を撒りまいて、敵の行動を混乱させる。
魔術師	7	自分の分身を1体出現させる。これに攻撃を仕掛けた敵を、異空間へと飛ばす。

印術

対象となるものにルーンを刻み込み、込められていた力を付与する。主に味方に効果を及ぼす。

名称	JP	解説
勝利のルーン	1	自分の武器の威力を上げる。
活力のルーン	2	ターゲットに、HPの再生能力を与える。
保護のルーン	2	ターゲットを護印で隠し、攻撃を受けなくする。
解放のルーン	4	ターゲットのマヒと呪縛を癒し、それらに対する耐性を付与する。
壁のルーン	8	飛来する矢やミサイル、弾丸から、ターゲットの身を守る。

魔法の系統

人間の科学があみだした魔術、神秘の力を操る妖術。前者はマジックキングダム出身者、後者は妖魔の血を引く者と、それぞれ資質を得られる種族が限定される系統。

魔術

人間の理論、根拠に基づく科学的な力を発動させて敵を攻撃する。直接的な攻撃系の術が多い。

名称	JP	解説
エナジーチェーン	1	エネルギーの鎖で敵単体を攻撃。知力が上がるとスタンの追加効果がつく。
インプロージョン	3	光の球体をぶつけ、敵1体を粉砕する。
サイコアーマー	2	魔法の鎧で、仲間1人の防御力を上昇させる。
ゲート	0	1度行ったことがあるリージョンへワープできる。アイテムの「リージョン移動」を選択しよう。
ヴァーミリオンサンズ	8	巨大なルビーの塊が画面中央で破裂し、その破片で敵全体を攻撃する。

妖術

妖魔が持つ神秘的な力を使って敵を幻惑。ダメージとともに、さまざまな追加効果を与える。

名称	JP	解説
ファッシネイション	1	敵1体を魅惑する。
幻夢の一撃	3	さまざまな生物の幻をランダムで呼びだし攻撃。純粋なダメージの他、呼び出した幻の種類によって異なる追加効果を与える。 ・黒猫：スタン、眠り、マヒのいずれかのみ。 ・ナイトメア：ダメージ＋悪夢 ・ジャッカル：ダメージ＋再生能力無効化 ・コカトリス：ダメージ＋石化 ・リーパー：ダメージ＋デス
硝子の盾	5	敵の攻撃を1度だけ無効化する盾を作り出す。これに直接攻撃した敵に、ガラスの破片によるダメージ。

精神の系統

体に内包する未知なるパワーを具現化し、発動させることで術となす。聖なる力と邪悪なる力を司る系統だ。

心術

精神修行により得た悟りの力で自らをいやし、不浄なる死者を滅する。

名称	JP	解説
克己	2	自分のHPを回復し、あらゆる状態異常も治す。
[illegible]	2	敵1体を金縛りにする。
[illegible]	2	体内で高めた生命の力を解放し、敵1体にダメージを与える。

邪術

強力な邪念を飛ばして相手を攻撃する。使えるのは敵のみで、味方は修得不能。

名称	JP	解説
[illegible]	1	敵全体に念を飛ばし痛覚を倍増させる。それまでに与えたダメージと同じだけ、再びダメージを与える。
[illegible]	4	念を飛ばし、敵1体を気絶状態にする。ただし、失敗すると自分が気絶状態になってしまう。
[illegible]	1	敵全体に念を飛ばし、激しい痛みを感じさせてスタンの状態にする。

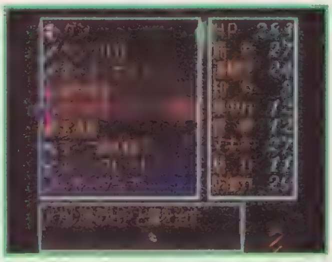
データガイド

アイテム編

強力な敵との戦いの時を助けてくれるアイテムの存在。これがなければ、どのキャラも目的を果すことはできないだろう。ここでは、そんな数々のアイテムの詳細なデータを公開しよう。

武器、防具、アイテムはバランス良く

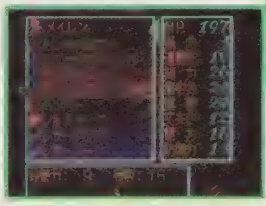
基本的に、武器や防具は装備しないとその効果を発揮してくれない。ところが各キャラ、装備できるアイテムの数には限りがあるのだ。無差別に装備するのではなく、バランスをよく考えてアイテムを装備することが必要になるぞ。その上でムダに空いた装備欄があったら、回復アイテムなどを装備して戦闘に備えておこう。



➡空いてしまった装備欄には、回復アイテム、アクセサリーなどを装備しておくといいぞ。

バランスの良い装備方法とは?

普段は武器1～2個に防具ひとそろいを基本として、回復アイテムなどを予備として持っておけば、大体の局面には対応できるぞ。



⬆ボス戦の前には、回復アイテムなどを多めに持っておけば心強い。
⬅1度に使える武器は1つ。ムダに大量に装備していてもいいことはないぞ。

アイテム

回復薬や攻撃アイテムなどは、1回こっきりの使い切りだ。CRに余裕があったら、多少余分に買いダメしておくと、いざというとき助かるぞ。

	名称	解説
回復系	傷薬	戦闘中、味方1人のHPを少々回復し、毒状態を治す。メカやアンデッドには効果がない
	強力傷薬	戦闘中、味方1人のHPを大幅に回復し、毒状態を治す。メカやアンデッドには効果がない
	最高傷薬	戦闘中、味方1人のHPを最大値まで回復し、毒を治す。メカやアンデッドには効果がない
	石化回復	戦闘中、味方1人のHPを少々回復し、石化状態を治す。メカやアンデッドには効果がない
	万能油	さまざまなステータス異常を治す
	バックパック	これを装備していると、戦闘中、所有しているアイテムが自由に使えるようになる
	インスタントキット	戦闘中、味方メカ1体のHP少々回復し、すべてのステータス異常を治す
攻撃	フラッシュボム	強烈な光を発し、敵の視力を奪う(暗闇にする)
	精霊石	空中からクリスタルを多数ばらまき、敵すべてにダメージを与える
	マヒ針	無数の針を敵1体に向かって放ち、ダメージを与えると同時にマヒさせる
攻撃補助	ラッキーコイン	味方の能力を上げるラッキーなコイン
	アンラッキーコイン	敵の能力を下げる
お守り	牙のお守り	モンスターの牙で作られた首飾り。装備すると筋力+5、防御力+1
	翼のお守り	モンスターの羽毛で作られたアームバンド。装備すると運動性+5、防御力+1
	花のお守り	装備すると霊感と魅力がアップ、防御力+1
	鋼のお守り	装備すると丈夫さがアップ、防御力+1
アクセサリー	紅炎石	戦闘中、使用すると炎に対する抵抗力がアップ。防御力+1
	銀氷石	戦闘中、使用すると冷気に対する抵抗力がアップ。防御力+1
	雷の結晶	戦闘中、使用すると電撃に対する抵抗力がアップ。防御力+1
	ブラッドチャリス	気絶しにくくなる。霊感アップ。防御力+1
	ウインドシェル	軽業士のステータスシンボル。防御力+1
	羽飾り	魅力がアップ。防御力+1
	深海の輝石	水への耐性がアップ
	パープルアイ	戦闘中、使用すると「幻夢の一撃」が発動。霊感、防御力アップ
	メロウリンク	メサルティム専用アクセサリー
	パールハート	水の攻撃への耐性がアップ。防御力+2
	クリスナイフ	隕鉄で作られたナイフ。お守りの一種

	名称	解説
特殊	トウテツパターン	装備していると、精神攻撃を防ぐ
	壊れたバンパー	タコおじさんが修理してバンパーに
	がらくた	タコおじさんが修理してジャンクヘルムに
	バンパー	装備すると防御力+3
	スクラップパーツ	メカに装備すると筋力+3、運動性+3
	金	?
	小石	4つあり、ルーンを手に入れることでルーンの石になる
	ルーンの石	4つ集めると印術の資質が身につく
	カード	4つあり、カードを手に入れることでアルカナ・タローになる
	アルカナ・タロー	4つ集めると秘術の資質が身につく
	術酒	JPを少々回復する
	神酒	JPを大幅に回復する
指輪	護りの指輪(白)	戦闘中に使うと、味方全体の防御力をアップ
	商人の指輪(水色)	戦闘中に使うと、敵全体に魅了攻撃

COLUMN

⬅サポート役のキャラはバックパックを装備。
➡攻撃アイテムは、装備して初めて役に立つ。

データ編

アイテムを戦闘中に使うには…!?

アイテムを装備しておけば、戦闘中も使用できるようになる。装備欄に空きがあったら、アイテムを装備しておくと、戦闘中、不慮の出来事があった際に役立つ。なおバックパックを装備していれば、戦闘中でも自由にアイテムを使えるぞ。

防具

防具は、装備できる部位が決まっていて、同じ部位用の防具は重ねて装備できないようになっている。購入する場合は、それを頭に入れておいてムダを省こう。

		名称	防御力	解説
体用	服	コットンシャツ	3	厚手の木綿織りの服。鎧の下に着用可能
体用	服	シルティーク	3	上品な絹織物の服。鎧の下に着用可能
体用	服	魔導着	4	着用者の集中力を高める。熱や冷気にも強く、鎧の下に着用可能
体用	服	武道着	7	丈夫で厚手の戦闘服。鎧の下に着用可能
体用	服	防護服	8	特殊合金繊維製の、物理攻撃に強い戦闘服。鎧の下に着用可能
体用	服	妖魔の白衣	8	ヌサカーン専用の白衣
体用	服	強化服	10	精霊銀が織り込まれ、あらゆる攻撃に強い。鎧の下に着用可能
体用	鎧	ファイバーベスト	8	厚手の布に金属繊維を織り込んだアーマー。軽くて丈夫
体用	鎧	修士の法衣	10	あらゆる術攻撃に対して強い耐性を誇るローブ
体用	鎧	プロテクター	10	簡素な胸当て
体用	鎧	リジッドレザー	12	革をロウで固めて強化した鎧
体用	鎧	ボーンプレスト	13	アンデッド系の敵が落とす
体用	鎧	防弾ベスト	18	弾丸などの衝撃に強いベスト
体用	鎧	電磁活性鎧	25	周囲に電磁場を発生させ、衝撃を散らす強固なアーマー
体用	鎧	リビングアーマー	26	鎧の形状の魔生命体 散らす強固なアーマー
体用	鎧	飛天の鎧	27	宙に浮いて地震攻撃を防ぐ。スタン系の攻撃を無効化
体用	その他	毛皮	6	さまざまな動物の毛皮
体用	その他	闇のローブ	8	漆黒のローブ。暗闇攻撃を防ぐ
体用	その他	木陰のローブ	9	癒しの力を秘めたローブ
体用	その他	炎獣の革	16	熱に強いモンスターの革で作った防具
体用	その他	星屑のマント	16	気絶を防ぐ。集中力、霊感、魅力アップ
体用	その他	月白のショール	17	マヒ、催眠を防ぐ。霊感、魅力アップ
体用	その他	陽炎のローブ	18	石化を防ぎ、熱にも強い
体用	その他	魔獣の革	26	強力なモンスターの革
体用	その他	強化装甲	30	高い防御力を誇る
全身用		コンバットスーツ	15	強化プラスチックと金属繊維で体全体を保護する全身鎧
全身用		ラバースーツ	22	ラバーコーティングを施し、衝撃、電撃攻撃を防ぎやすくした全身鎧
全身用		ジャンプスーツ	25	キグナス乗務員の作業用スーツ。暗闇を防ぐ
全身用		サイバースーツ	36	着用者の動きを電子的にサポートする全身鎧
全身用		パワードスーツ	50	核融合炉を搭載し、強力なベックマン駆動で動作する
全身用		スプリガンスーツ	55	暗闇を防ぐ

	名称	防御力	解説
頭用	ジャンクヘルム	4	がらくたで作られたヘルメット
頭用	ヨーク綿の帽子	5	ヨークランドで取れる綿で編んだ帽子。保温効果に優れる
頭用	たまごの帽子	5	暗闇を防ぐ
頭用	ファイバーフード	6	金属繊維でできたフード
頭用	赤外線スコープ	6	暗闇を防ぐ
頭用	レーザースコープ	7	視野内の物体をレーザースコープで捕捉するハイテクスコープ
頭用	ミラーグラス	8	暗闇を防ぐ
腕用	レザーグラブ	4	なめし革製の丈夫なグラブ
腕用	鬼力の小手	5	装備すると筋力がアップ
腕用	シェルブレーサー	6	大型昆虫類の外殻を利用して作られた腕用防具
腕用	アーマーグラブ	8	戦闘用のグラブ
腕用	サイバーグラブ	9	着用者の物理攻撃の効果を高めるシステムを搭載したグラブ
足用	レザーブーツ	3	革製の丈夫なブーツ
足用	ラバーソウル	5	着用者の運動性をアップさせるゴム底の運動靴
足用	ジェットブーツ	7	着用者の運動性をアップ。地震攻撃を防ぐ
足用	フェザーグリーブ	7	着用者の運動性を魔法的に高める足用防具
足用	鉄下駄	8	非常に重い鉄の下駄
盾	バックラー	—	木製の軽い盾
盾	シェルガード	—	大型昆虫類の外殻を利用して作られた軽くて高い回避性能を持つ盾
盾	エクセルガード	—	最高級の盾
盾	玄武の盾	—	玄武の甲羅から作られる盾。電撃攻撃を無効化できる
盾	竜鱗の盾	—	あらゆる攻撃を防ぐ、貴重な盾
盾	ワンダーバングル	—	弾丸をたたき落とすことのできる神秘的な力を秘めた腕輪

COLUMN

データ編

どの部分に装備するかチェックしよう!

同じ部位用の防具は重ねて装備できないのだが、体用のものだけは特別で、服と鎧などタイプが違うものならば、重ね着が可能になっているのだ。また、全身用防具は、それ1つだけですべての部位を覆ってしまうので、それ以外の防具を装備することができなくなる。ただしその分防御力は高めだし、なにより装備欄に空きができるので、アイテムや武器を大量に装備できるようになるのだ。ただしメカの場合だけは特別でどんな部位の防具であっても関係なく(まったく同じものでもOK)、装備欄がいっぱいになるまでいくつでも装備することができるのだ。

⬆武器を1つ、あとは全部防具。これはもはや鉄の城!?
➡服と鎧を重ね着することは非常に重要なのだ。

Saga Frontier
an account of journey in Region

武器

「サガ フロンティア」に登場する武器は、剣と銃と重火器の3タイプ。それぞれ、攻撃に反映されるパラメータも違うので、キャラにあった武器を装備させてあげよう。

		名称	攻撃力	解説
剣	直剣	ボーイーナイフ	7	片刃のハンティングナイフ。扱いやすく、命中精度が高い
		シャドウダガー	9	魔法の短剣。「影縛り」の力を秘めている
		ブロードソード	11	広刃で重量感のある剣。破壊力に優れる
		フィーンドロッド	13	下級妖魔の魔法で強化された細身の剣
		レーザーナイフ	15	レーザーによる力場でものを斬るハイテクナイフ
		ツインソード	20	ハサミのような形をした2枚刃の剣。2回攻撃が可能
		セラミックサーベル	22	セラミック製の刃を持つ剣。軽く、破壊力も高い
		高周波ブレード	30	刀身を流れる高周波で、触れるものを切り刻むハイテクソード
		ジャッカルブレード	33	「汚れた刃」の力を秘めた剣
		グリランドリー	42	古代の悪魔が剣の形を取ったもの
		スプラッシュソード	49	「分子分解」の力を秘めた魔法剣
		ルーンソード	50	刀身にルーンの刻まれた剣。魔力により、切れ味が増している
		トゥイギーロッド	52	小枝のように細い剣
		ゼロソード	60	良質な鉄を鍛え上げた剣
		黒曜石の剣	64	黒曜石から作られた強固で重い剣
		幻魔	70	妖魔に伝わる、神秘的な剣
		竜鱗の剣	72	岩石をバターのように切り裂ける
		レイブレード	?	アルカイザー専用の光線剣
	曲剣・刃	クックリ刀	10	刃が内側にある片刃刀。軽いわりに切れ味鋭く、殺傷力は高い
		サムライソード	19	古代の武器である“カタナ”のレプリカ
		刀	34	無銘のカタナ。技量の優れたものが振るうと、絶大な威力を発揮
		流星刀	55	“隕鉄”を鍛えて作られた刀。流星の力を秘めていると言われる
		月下美人	69	伝説の刀匠たちが作った切れ味抜群の剣
	他	鉄パイプ	?	水道管などに使うパイプ
銃	ハンドガン	アグニSSP	9/15	軽量のオート拳銃
		アグニCP1	12/13	強力な弾丸を発射できる軽量な護身用拳銃
		マーフエルフ	25/5	手ごろな銃
		ブラックイーグル	28/6	強力な火力を誇る大口径ハンドガン
		アグニMBX	36/20	最新式小型マシンバルカン。連射性と集弾性に優れる
		禅銃	45/16	科学が生んだ魔法の銃
		デュエルガン	55/1	決闘用拳銃。装弾数は1発だが、その銃弾は魔力を秘める

※銃の攻撃力の左側は攻撃力、右側は弾数を表します。

		名称	攻撃力	解説
銃	ハンドガン	壊れた銃	—	こわれた銃
		練習銃	—	練習用の銃
	ライフル	ペンドラゴン	13/8	命中精度の高いライフル
		ガーランド	22/8	すべての能力が高い水準で安定しているオートマチックライフル
		カスタムスナイパー	31/6	市販のライフルをベースに改良を施し、驚異的な命中率を実現
		魔銃	42/4	銃の外見をした魔生命体
		ベヒーモス	47/7	大型のライフル
		リーサルドラグーン	60/5	現代科学の粋を集めて作った銃
	投擲	ブリューナク	88/1	槍を飛ばす投擲銃
重火器	重火器	ゴーストキャノン	5/12	霊体に効果が高いイオンビームを発射する
		スクラップバズーカ	10/1	ロケット弾を発射する携帯用バズーカ
		ドビーランチャー	10/3	非常に命中度の低いロケットランチャー
		ミサイルポッド	12/8	誘導性能を高め、確実に目標に命中させる小型ミサイル発射装置
		ハンドブラスター	15/10	出力調整によってパラライザやエネルギーソードとしても利用可能
		ハンドバルカン	15/60	扇状範囲に弾丸をばらまいて、範囲内に無差別攻撃する実弾兵器
		ハンドバズーカ	20/4	ロケット弾を発射する携帯用バズーカ
		熱線放射銃	20/6	熱線を発射する光線銃。貫通能力に優れる
		電磁放射銃	20/6	電磁線を発射する光線銃。貫通能力に優れる
		水撃銃	20/—	圧縮水弾を発射する銃
		電撃砲	25/4	電撃によって直線上すべての敵を攻撃できる兵器
		レーザーカービン	25/10	より強力な破壊光線を発射することの可能な大型光線銃
		ソニックブラスター	25/16	強化超音波で攻撃する銃。小型で扱いも易しい
		イオンライフル	27/10	プラズマ化した粒子の塊を発射する兵器
		マシンバルカン	30/40	ハンドバルカンを改良し、装弾数と連射性がアップ
		火炎放射器	33/3	火炎放射で扇状範囲内の敵すべてに攻撃する兵器
		電束放射器	33/3	電束放射で扇状範囲内の敵すべてに発射する兵器
		キラーハウンド	44/4	誘導性能を高め、確実に目標に命中させる小型ミサイル発射装置
		粒子加速砲	45/8	プラズマ化した粒子の塊を電磁場で加速、発射する兵器
		破壊光線銃	50/7	破壊光線を圧縮強化して発射する高威力光線銃
		対装甲ロケット	55/2	推進機構を備えたロケット弾を発射する携帯用バズーカ
		重粒子砲	60/5	プラズマ化した重粒子の塊を発射。強力だが、重く扱いにくい
		ストーカー	70/3	誘導性能を高め、確実に目標に命中させる小型ミサイル発射装置
		ハイペリオン	85/2	ハイペリオンロケット弾を発射する携帯用バズーカ

メカ専用装備

武器・防具の中には、メカ専用の装備がある。メカは、すべての武器・防具を装備することができるので、装備選択の幅がもっとも広いのだ。

●ボディ

メカは、ボディを取り替えることができる。これにより、全体的なパラメータが変化する。

種類	名称	防御力	解説
ボディタイプ1	メカニカルボディ	10	最初はこれ。固有装備はない
ボディタイプ2	ECM装置	10	圧縮レーザー砲とビットシステムを標準装備
ボディタイプ3	加速装置	10	レールガンと連装ミサイル反物質魚雷を標準装備
ボディタイプ4	メカニカルボディ	10	圧縮レーザー砲と医療パックを標準装備
ボディタイプ5	フォートボディ	10	「グラビトン」というボディ固有攻撃が可能。標準装備も最多
ボディタイプ6	ミニプラント	10	機関砲、修理装置を標準装備

●ボディ固有装備

各ボディには、標準装備として武器がついてくる。これは、はずすことができないのだ。

種類	名称	攻撃力	解説
ボディタイプ2	圧縮レーザー砲	50	攻撃力の高いレーザーを放つ
	ビットシステム	20	小型ビットを射出し、攻撃する
ボディタイプ3	レールガン	35	電磁場で弾丸を加速しレールを使い発射する
	連装ミサイル	25	複数のミサイルを、1体の敵に集中して発射
ボディタイプ4	圧縮レーザー砲	50	攻撃力の高いレーザーを放つ
	医療パック	—	メカ以外のHPを回復し、毒状態を治す
ボディタイプ5	レールガン	35	電磁場で弾丸を加速しレールを使い発射する
	連装ミサイル	25	複数のミサイルを、1体の敵に集中して発射する
	マイクロミサイル	10	小型ミサイルを多数射出し、敵全体を攻撃
ボディタイプ6	機関砲	10	実弾を連続して発射する
	修理装置	—	メカのHPを回復し、すべてのステータス異常を治す

●パーツ

メカ専用のパーツ。これらは、ほとんどが強力な武器だ。強くなるためには必須といえる。

種類	名称	解説
武装パーツ	ビームソード	ビームで形成された剣
	メガビームソード	強力なビームで形成された剣
	スクラップパーツ	メカの能力をアップさせるパーツ
	連装ミサイル	複数のミサイルを1体の敵に集中して発射
	マイクロミサイル	小型ミサイルを多数射出し、敵全体を攻撃
	レールガン	電磁場で弾丸を加速しレールを使い発射する
	機関砲	実弾を連続して発射する
	ビット	射出されると独自に攻撃する
	修理装置	「エネルギー補給」があると使用可能
	ECM	敵のミサイルの命中を完全に回避
拡張パーツ	追加メモリーボード	プログラム数を拡張できる

COLUMN

データ編 メカの装備は他とちょっと違う

メカは、ボディを交換すると、ボディ固有装備がついてきてしまうため、他のキャラと比べて装備欄が手狭になってしまう。そこで考えたいのが、どういう装備をさせるかだ。

まずは、攻撃力。ボディ固有装備でそれなりに補えるので、ここはパラメータをよりアップさせられるものを装備するというのが賢い。ボディ固有装備は銃なので、銃の攻撃力に関わってくる集中力をアップさせるため、余っている銃を装備させまくる。あとは防具で防御力を上げればOKだ。

↑T260Gの7つの装備欄は、有効に使おう。

↑プログラムに合わせて装備を変えるのも悪くはない。

COLUMN

キャラによって、武器の扱いには得手不得手がある。当然、得意な武器を扱わせた方が効果は高いし、成長も早い。基本的に最初から装備している武器が得意であることが多いので、剣なら剣、銃なら銃と装備させる武器のタイプを統一してやろう。その方が、達人になるのも確実に早まるぞ。達人になれば、WPの消費も少ないのでどちらにしてもお得。

データ編 どのキャラクターに何の武器を装備させるか？

剣なら剣だけ、銃なら銃を極めろ！

最初に装備していたものと、同じタイプの武器で戦い続ける。強力な技もどんどん覚えてイイ感じだ。

いっそ武器を装備しないというのも…

術をメインに戦うなら、武器を装備せずに防具を充実させるというのも手。必ずしも武器で戦う必要はないのだ。

↑剣なら剣、銃なら銃。最初のタイプを貫き通す。その攻撃に即したパラメータもグングン上がって、エキスパートに育ってくれるはずだ。

⬅武器を装備しないというのも、大胆だがおもしろい。術で達人を目指すなら、武器など不要なものなのだ。

REGION GUIDE リージョンガイド

メインキャラ４人のシナリオ序盤の流れを、ルート解説とリージョンマップをまじえて解説。ゲームを始めたばかりで右も左もわからないプレイヤーを正しく導く羅針盤なのだ！

ルート解説編

[illegible]

●ブルーの行く手には幾多の道が開けている

ブルー

最初から行動範囲が広いブルー編では、どこへ行くべきか迷ってしまいがち。ルートを参考にしながら、自分なりの攻略手順を考えよう。

ブルー編ルート

- ❶マジックキングダム
- ❷ドゥヴァン P.26
  - 印術の資質を得るためのルーン集め
  - ❸クーロン P.30 ［●保護のルーン ●仲間：ヌサカーン］
  - ❹シュライク P.32 ［●勝利のルーン］
  - ❺タンザー P.35 ［●活力のルーン］
  - ❻ディスペア P.35 ［●解放のルーン］
- ❼ルミナス P.27 ［●光の迷宮 ●陽術の資質］
  - ❽オーンブル P.29 ［●陰術の資質 ●仲間：サイレンス］
  - 秘術の資質を得るためのカード集め
  - ❾ＩＲＰＯ P.34 ［●盾のカード］
  - ❿バカラ P.35 ［●金のカード］
  - ⓫ヨークランド P.35 ［●杯のカード］
  - ⓬ワカツ P.34 ［●剣のカード］

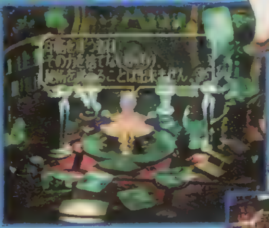
※②～⑦に行ったらすぐにスクラップに向かい仲間を集めよう。メイレン、クーン、リュート、T260Gが仲間になる。

解説

どちらかといえば、秘印の系統よりも陰陽の系統の資質を先に修得する方がお得。ルーンとカード集めは途中までなら二股も可能で、うまくすれば両方のルートで出会う仲間キャラも加えられる。

② ……ドゥヴァン

●秘術か印術か？　運命の分かれ道



ドゥヴァンでは、秘術の店と印術の店で資質について質問すると、それぞれの資質を得るために必要な「４つの小石」と「４枚のカード」がもらえる。秘術と印術、どちらの資質を得ようとするかで、その後のルートとシナリオの展開はガラリと変わるぞ。もちろん店では術の購入も可能だ。

➡易者はルーンやカード集めのヒントをくれる。

③ ……クーロン

●ルーン集めの鍵となる旅の拠点

「保護のルーン」を得るためにクーロンを訪れた場合は、まず裏通りの病院にいる妖魔、ヌサカーンを仲間にしてから自然洞窟に向かおう。ここでは多くのモンスターが徘徊しているので注意。表通りのショップに立ち寄って装備を整えておくと、これからの冒険が楽になるだろう。

⬅⬆ショップの種類が豊富でたいがいの装備、アイテムはここでそろう。クーロンは拠点に最適だ。

⑦ ……ルミナス

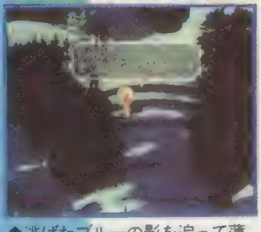
●陽術の資質を求める者への試練のリージョン

ルミナスで「光の迷宮」の前に立っている人に話しかけると、陽術の資質を得るための試練を受けることができる。Ｐ.27のマップを参照しつつ、貴重なアイテムもしっかり集めてクリアしよう。

➡難解な光のパズルをクリアしないと出られない。

⑧ ……オーンブル

●陰術の資質が眠る影のリージョン



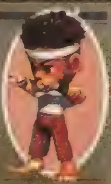
⬆逃げたブルーの影を追って薄暗い建物を探索する。

ルミナスにある陰術の店で資質について質問し、陰術の資質を求めたプレイヤーは、このリージョンで試練を受ける。敵が出現するため、仲間がいないとクリアは困難だ。

仲間になるキャラクター

紹介したルートの範囲内で仲間になるキャラクターの中から、注目すべき6人をピックアップ！　ゲンなど、イベント進行のキーになっているキャラクターは特に要チェックしておこう。

ゲン



➡クーロンで彼についての情報を聞いていないと仲間にできない。

初期所有の技・術

●キック ●切り返し ●諸手突き ●巻き打ち
●なぎ払い ●ディフレクト ●二刀十字斬

サイレンス

➡オーンブルでサイレンスの影に協力を求め、脱出後に話すと仲間に。

初期所有の技・術

●幻夢の一撃 ●妖魔の剣
●妖魔の小手 ●妖魔の具足

ヌサカーン

➡クーロンの裏通りで仲間になる。成長が早く、能力も高い。

初期所有の技・術

●パワースナッチ ●妖魔の剣 ●死神 ●剣
●ファッシネイション ●杯 ●幻夢の一撃

T260G

➡スクラップの酒場で話しかけるとパーティに加わる。

初期所有の技・術

●なし

クーン

➡スクラップの酒場で話しかけるとパーティに加わる。

初期所有の技・術

●しっぽ ●尾撃
●毛繕い

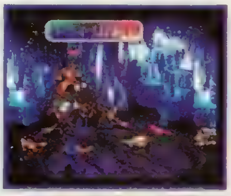
？？？

➡イタメシ屋の前でたたずむこの女性、どこかで見たような気がするのだが……？　ショートパンツ姿の金髪の女性で連想されるキャラといえば…。

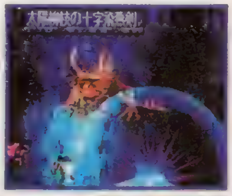
CHARACTER

ルート内のボスキャラを攻略！

ここではルートの範囲内に登場するボスキャラを一挙公開！　このデータを参考に、ボスと互角に戦えるレベルまでキャラクターを強くしてから挑戦しよう。なお、あまり自分のキャラを育てすぎると、それに応じてボスの強さもアップしてしまうので注意すること。戦闘を長びかせて術や技を一気に覚えるというのも手だ。



➡いきなり強いボスに挑んでも倒されるだけ。



➡連携攻撃はボス戦で特に有効。

●クエイカーワーム
（クーロン）

特徴 強力なふみつけ攻撃などを使ってくる。HPも序盤にしては高め。

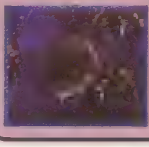
攻略法 ワームブルードを片づけて孤立させれば、楽勝で倒せる。

HP
4000
攻撃力
？
CR
0

●ワームブルード
（クーロン）

特徴 HP回復とステータスアップでクエイカーワームをサポートする。

攻略法 意外としぶとい。連携攻撃で1体ずつ減らしていこう。



HP
600
攻撃力
？
CR
？

●シャドウ
（オーンブル）

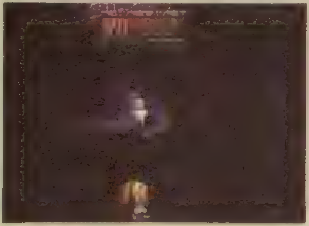
特徴 バトルチームの仲間とまったく同じ人数、同じ強さで出現する。

攻略法 集中攻撃で1体ずつ減らす。最初にブルーの影を倒そう。

HP
？
攻撃力
？
CR
？

●光の迷宮の敵について

光の迷宮から脱出できる最後のゲートは、赤と青の光線を当てた状態で接触すると敵が出現して戦闘に突入する。敵を倒したところで、特に貴重なアイテムが得られるわけでもなく、無理に戦ってもあまりメリットはないのだ。不要な戦闘は避けよう。



⬅⬆青の光線を当てた状態だと、敵の強さはその時点でのブルーと同程度。赤の光線だと、ブルーよりはるかに強い敵がランダムで登場する。

●敵はブラッククロス！　変身せよアルカイザー！

レッド

仇敵ブラッククロスとの戦いを続ける、アルカイザーことレッド。変身すれば強力だが、ピンチのとき以外は変身できないので注意しよう!!

レッド編ルート

❶キグナス　P.33
❷バカラ　P.35
❸キグナス
❹シュライク　P.32
❺キグナス
❻マンハッタン　P.35
❼キグナス
❽マンハッタン
❾キグナス

●仲間：ルーファス
：アセルス
：白薔薇姫
：ヒューズ

解説

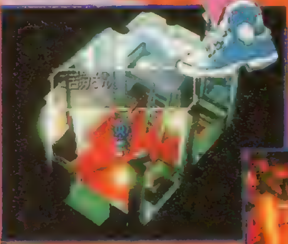
リージョンシップ"キグナス"の機関士見習いであるレッドは、キグナスの巡回ルートに沿って様々なリージョンを巡ることになる。序盤では、行動の自由はほとんどなく、流れるように進む。

①……キグナス

●マップを頭に入れておこう

普段はキグナスの機関士見習いとしてリージョンを巡っているレッド。ここは彼にとっての故郷のような場所だ。基本的にキグナスでは、機関室にいるホークと会話することで次のリージョンへ進める。しかし、まずはしっかり歩き回ってマップのつながりを確認しておこう。

⬇この部屋では給料をもらえるぞ。



➡キグナスでは、基本的にホークと話せば先に進める。

②……バカラ

●初戦は軽～く片づけよう!

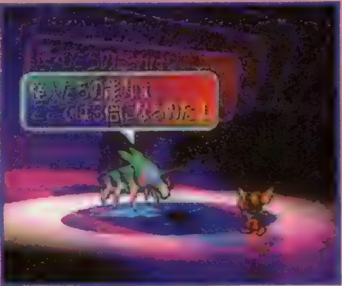
バカラでは、まずカジノフロアにいるブラッククロスの戦闘員に話しかけ、その後エレベーターに乗って「地下駐車場へ」を選ぼう。そこで、ブラッククロスとの戦闘になるが、ハッキリいってアルカイザーの敵ではない。中央に陣取っているボスを倒せばイベントは終了だが、ザコと戦い剣技をいくつか閃いておこう。

⬇偶然ブラッククロスの戦闘員を発見したレッド。アルカイザーに変身だ！

BOSS ●アームウォーカー

ピンチになると「不思議空間」を発生させる。この中では怪人の能力は3倍になるらしいが……。それでもそんなに強くないぞ。

連携を使われると、さすがにやっかいなので、まずは戦闘員から片づける。あとは普通に攻撃しているだけで勝てるぞ。



HP	攻撃力	CR
134	17	10

④……シュライク

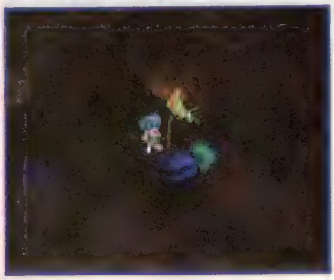
●古墳でレベルアップしておこう

街にいる子どもに話しかけるだけで、強制的にイベントが展開してしまう。イベントを発生させる前に、済王の古墳内部で少しレベルアップしておこう。またここでは、思わぬ強力な武器が手に入るかも…。

➡ここの子どもに話しかけるとイベント発生。

斉王の古墳でレベルアップ!

⬇ここには強力な武器が眠る。レッド１人ではチト厳しいが、挑戦してみよう！

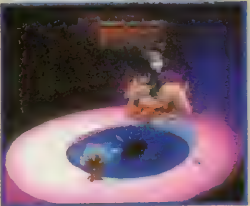


BOSS ●スフィンクス

いきなり「不思議空間」を発生させてくる。序盤に出てくるボスにしてはHPが高いので、強力な技で一気に攻めたいところ。

攻略法
とにかく一緒に出てくる戦闘員を先に片づけよう。戦闘員との連携さえされなければ、とくに怖い相手ではないのだ。

HP	攻撃力	CR
1848	?	88



⑨……キグナス

●パイレーツ襲撃!! キグナスを取り戻せ!!

マンハッタンを通過すると、キグナスがパイレーツに乗っ取られるというイベントが起こる。このあと、キグナス内に敵が出現するようになるぞ。しかし、ヒューズが仲間になってくれるうえ、敵の数はそう多くないので船内はわりと自由に歩き回れるはずだ。ただし、キグナス内ではWPの回復ができないので、ザコ敵と戦うときはなるべく技を使わないようにしよう。

船内を巡って仲間を集めろ!!

襲撃イベントが起こると、客室に入れるようになりヒューズ以外にアセルス、ルーファス、白薔薇姫の3人のキャラが仲間になるぞ。全員仲間にしておこう。

◆アセルス
⬆とにかく頼りになる。レッドとはなぜか顔見知り。

◆ルーファス
⬆ヒューズの知り合い。なかなかいい武装をしている。

◆ボスと戦う前に装備を交換だ!!

ボス戦のあと仲間はいなくなるので、ルーファスの防具をそっくり頂くのもひとつの手。

➡レッドの装備が貧弱なら武器も頂いてしまおう。

ボスにたどりつく方法は2つある

ボスのいる艦橋へ向かうには、正面から乗り込む方法と、裏から回り込む方法の2つのルートがある。正面からだとたとえ勝ったとしてもゲームオーバーになる。裏から回り込むようにしよう。

➡正面から攻めこむとゲームオーバーになる。

強行突破!!

or

⬅ダッシュで一気に渡れ。途中で立ち止まるとアウト。

裏から回り込む

●中ボスに挟まれないように

艦橋のドアの前にいる中ボスと、そのまま戦闘に入ると4体に囲まれてしまう。しかし、客室にいるボスを先に倒しておけば、ボスは1体だけになるのだ。4体同時に相手をするとまず勝ち目はないので、必ず先に客室のボスを倒しておこう。

BOSS ●カモフック

危なくなると、ザコを呼んで隠れてしまう卑怯者。銃技をメインに攻撃してくるぞ。

ザコが出てきたら全体攻撃で一気に片をつけよう。もたもたしてるとカモフックが復帰してくる。

HP	攻撃力	CR
?	?	?

仲間になるキャラクター CHARACTER

白薔薇姫

初期所有の技・術

●ファッシネイション、幻夢の一撃、スターライトヒール、フラッシュフラッド、妖魔の剣。

回復、攻撃とバランスのよい術が魅力。術で攻めていこう。アセルスと同時に仲間になり、同時に去る。

アセルス

初期所有の技・術

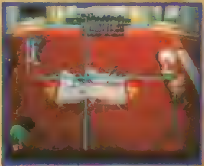
●なぎ払い、妖魔の剣(ニードル)

妖魔の剣での攻撃がやたら強力な、頼りになるお姉ちゃん。とはいえ、すぐいなくなってしまうので頼りすぎないように。

[illegible]
➡妖魔化すれば強い!

[illegible]
⬅戦闘では術でサポート!

ヒューズ[illegible]
➡ブラスターソードが便利。



[illegible]
⬅精密射撃をメインに。

ヒューズ

強引に仲間になって、さよならの一言もなく去[illegible]

ルーファス

[illegible]

●故郷の崩壊を止めるため旅立つ少年モンスター

クーン

故郷のリージョン、マーグメルが滅びへの道を進む……。願いを叶えてくれる指輪を集めて、マーグメルを救うのだ!

クーン編ルート

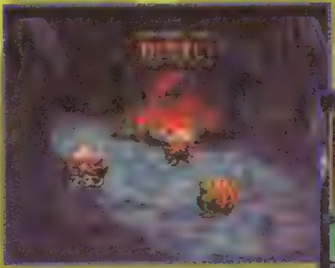
- ❶マーグメル　P.35
- ❷スクラップ　P.28
- ❸カバレロファクトリー　P.28
  - ●仲間：メイレン／：リュート／：T260G／：ゲン
- ❹クーロン　P.30

解説

今回紹介する範囲では、クーンのストーリーは非常に短い。後の展開を少しでもラクにするために、マーグメルでラモックス姉妹と何度も何度も戦って、いろいろな技を覚えておこう。

①……マーグメル

●しつこいくらいに戦闘しよう!



⬆ラモックス姉妹は、たまに連携を使ってくる。尾撃を使ってスタンさせよう。

⬅マーグメルで、ここまで覚えられるぞ。

マーグメルでは、ラモックスの姉妹と模擬戦をすることができる。しかも、何度もしつこく戦えば、エルフショットやサミングなどの特殊能力を覚えることもできるのだ。

③……カバレロファクトリー

●クレーンを使って邪魔な敵を排除!!

カバレロファクトリーでは、戦闘時、毎ターン敵の援護射撃による追加ダメージがある。この援護射撃をしてくる敵は、クレーンを使わなくては倒すことができないのだ。詳細は、P.28を参照してほしい。

⬅⬇援護射撃の有効範囲は非常に広い。まずはクレーンを使って排除しよう。

⬆敵をおびき寄せて、安全なところで戦うというのも、ひとつの手ではある。

クレーンは全部で5つ

クレーンは全部で５つ。援護射撃をしてくる敵は、合計で４人だ。まずはクレーンでヤツらを排除し、その後ザコをつぶしにかかろう。

BOSS ●ヴァルカン改

4体ともHPが高いので、長期戦は必至。また防御力も高く、攻撃力の低い武器では効果的なダメージを与えられない。

味方全員で集中攻撃を仕掛け、１体ずつ確実に撃破していく。技や術をメインに戦おう。

HP 399	攻撃力 12	CR 250

●クーン・T260G編で仲間になるキャラクター

CHARACTER

クーン編、T260G編ともに、序盤すぐに１チーム作れるだけの人材がそろう。主人公の違いこそあれ、序盤のパーティは、どちらもまったく同じ顔ぶれになるのだ。

リュート

初期所有の技・術

●仲間になった時点では技は一切覚えていない。今後の成長に期待。

持っている武器はボーイーナイフ。ゲン、メイレンに比べると頼りないが育てればそれなりの戦力に。

ゲン

[illegible]る存在なのだ。

メイレン

初期所有の技・術

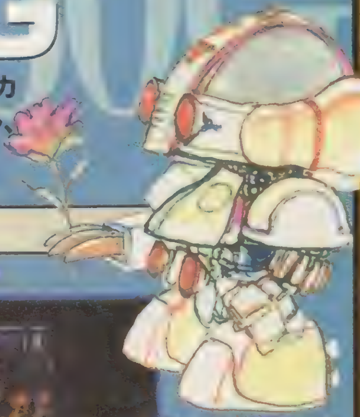
●精密射撃、太陽光線、スターライトヒール。

陽術の使い手。スターライトヒールを使えるので、序盤では非常に重宝する。武器を買い替えれば、直接攻撃でも役に立ってくれるぞ。

●時を超えて甦った記憶喪失の戦闘メカ

T260G

過去の記憶が抜け落ちた戦闘メカのコア。失われた記憶を取り戻し、自らに課せられた使命を探すべく旅立つのだ!



T260G編ルート

❶ボロ P.34
❷闘機場
❸ボロ
❹闘機場
［●仲間：ゲン］
❺クレーター P.34
❻スクラップ P.28
［●仲間：メイレン
：クーン
：リュート］
❼カバレロファクトリー P.28
❽クーロン P.30

解説

T260G編の序盤では、ストーリーを進めるために、何度か同じ場所に足を運ぶ必要がある。話が進まなくなってしまったら、とりあえずその時点で行けるところすべてを回ってみよう。

②……闘機場

●毎試合毎試合、全力で挑め!

メカたちを1対1で戦わせる闘機場。まずはここで3戦勝ち抜くことがT260Gの目的となる。この時点での最強武器であるスクラップバズーカは、弾数が1発ということもあってつい温存したくなるが、それでは勝ち抜くことは難しい。戦闘が1回終わるごとに弾は補充されるので、まずはこれで大ダメージを与え、その後パンチなどで相手のHPを削っていこう。インスタントキットはなくても大丈夫だが、あればより万全になる。もちろん、戦いの前にはセーブを忘れないように。

スクラップバズーカを出し惜しむな!

⬅まずは問答無用でスクラップバズーカ。

➡その後、小技で攻める。インスタントキットがあれば、なお良し。

1戦ごとに態勢を整え直そう!

闘機場では、1回勝ち抜くごとにがらくたを入手できる。これをタコおじさんのところに持っていけば、アイテムやパーツに、変えてくれるのだ。これを装備すれば、次の戦いがグンとラクになるぞ。少々面倒でも、マメに装備を整えに戻ろう。

⬆手に入れたがらくたはタコおじさんへ。

BOSS ●ヴァルカン

1対1ということを考えると、この時点では強敵。動きが遅いので常に先手を取れるのが救い。

闘機場の最終戦に勝ったら、タコおじさんのところで装備を整えてもらおう。

HP 165	攻撃力 10	CR 50

⑤……クレーター

●ゲンと2人で能力アップに励もう!

闘機場のイベントが終わった後に再び闘機場を訪れると、タイムが誘拐されてしまう。タイムが誘拐された先はクレーターだ。ここでゲンが仲間になってくれるぞ。ゲンと2人で救出に向かおう。ゲンは今後もパーティに参加してくれる頼れるキャラなので、ここでしっかり育てておけば、後がラクになるぞ。

⬇最初から剣技に秀でているゲン。素直に剣を極めさせよう。

BOSS ●ダエモン先生

ザコのゼノとスパルトイが前衛を固め、その後からダエモン先生が攻撃してくる。そのコンビネーションは絶妙。

ダエモン先生のグレムリンタッチは、かなり強力。ゼノとスパルトイは無視し、技を駆使して集中攻撃をかけ、一気に倒してしまおう。

HP 422	攻撃力 21	CR 50

リージョン解説編

それぞれのメインキャラクターたちがシナリオの中で行き来する　各リージョンの特徴を、チェックポイントも踏まえて解説！

ドゥヴァン中央

色とりどりの町並みが、かえってのどかな雰囲気をかもし出すドゥヴァン。屋外にはインチキ占い師を思わせる、うさんくさいのもいたりする。

●未来を見通す者たちが集う占いのリージョン

ドゥヴァン

占い師たちが得意な占いで旅人の進むべき道を指し示す、占いのメッカといえるリージョン。同時にここは、秘印の系統に属する資質を修得するための「資格」が得られる場所でもあり、秘術や印術の資質を求めるプレイヤーは、必ず足を運ぶ必要があるリージョンだ。カラフルな色の家々には、手相を見るポピュラーな占いから植物や楽器を使う風変わりな占いまで、さまざまな種類の占いで未来を見通す占い師たちがいる。行き詰まったときに来れば、適切な助言がもらえるかも？

【ブルー】

秘術の館	
剣	300
盾	300
杯	300
金貨	150

印術の館	
勝利のルーン	300
活力のルーン	300
保護のルーン	300
解放のルーン	300

◆印術、秘術の資質を得るスタートライン

印術の館では「4つの小石」、秘術の館では「4枚のカード」がもらえる。これらが資質の修得に必要なアイテムだ。印術、秘術の資質を修得するには、4種類あるルーンかカードを集めなければならない。

発着場

移動可能なリージョン

- ◆クーロン
- ◆マンハッタン
- ◆シュライク
- ◆ルミナス
- ◆マジックキングダム
- ◆京
- ◆ヨークランド

◆他のリージョンへの交通手段

ドゥヴァンの発着場からは、上記の7カ所のリージョンに行ける。これ以外の場所へ行きたいのなら、クーロンを経由しよう。一部の例外を除いて、リージョン間の移動は基本的にリージョンシップを利用するぞ。

⬆リージョンシップの利用はタダ。気がねなくリージョン間を移動しよう。

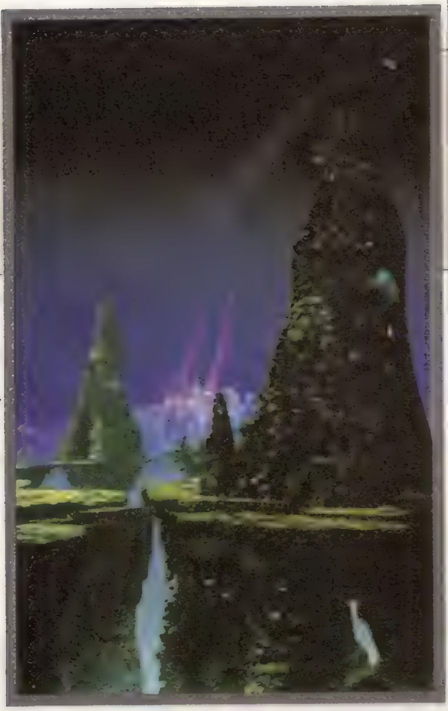
神社

⬆空術の資質のありかについて聞くと、厳しく突き放される。

◆「場」の系統に詳しい零姫

神社にいる零姫は、場の系統に属する資質の情報に詳しい。また、上級妖魔に関する知識が豊富なところなど、少し謎めいたところも。

零姫



●陽術の資質を求める者の知恵を試す光のリージョン

ルミナス

［ブルー］

あふれんばかりの光に満たされたこのリージョンを象徴するのは、陽術の資質を求める者への試練として立ちはだかる「光の迷宮」だ。幾筋もの光線が走る迷宮内ではセーブが一切できず、もちろん試練を乗り越えるまでは脱出も不可能。パズル要素の強い難解な仕掛けが用意された迷宮の中で、プレイヤーの柔軟な知恵が試されるぞ。

⬆光線を屈折させる方向を計算しないと、クリアは難しい。

⬅貴重なアイテムも手に入る。特に「月白のショール」はぜひ手に入れておこう。

➡当てた光の色で出るものが変化

ラストの広間では、どの色の光線を当ててゲートに接触したかによって出るものが異なる。アイテムは必ずゲット！

色	結　果
白	通過が可能に
青	ザコモンスター
赤	強力なモンスター
水色	月白のショール
ピンク	？
黄色	400クレジット

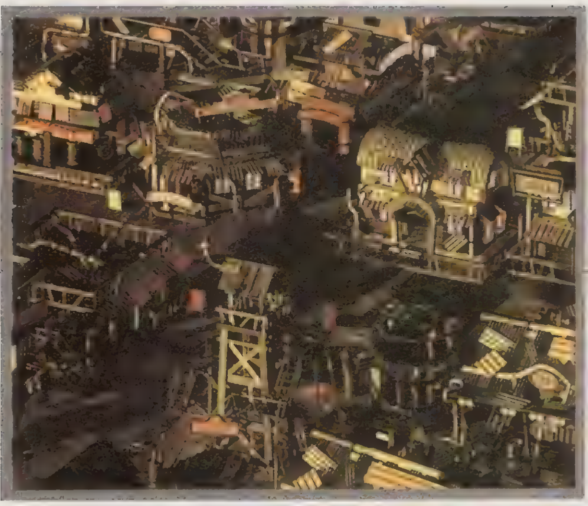
写真の★を操作すればゲートが開く。①と②は、数字の順番で動かすこと。

陽術の店	
太陽光線	300
スターライトヒール	300
フラッシュファイア	600
フラッシュフラッド	300

陰術の店	
パワースナッチ	600
ハイドビハインド	300
シャドウネット	300

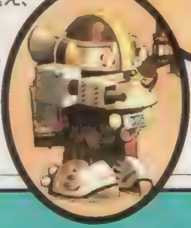
➡ゲートに光を当てれば先へ進める！

迷宮内の各部屋は、ゲートに白い光線を当てることで通過が可能になる。光線のルート上に置かれている鏡や、持ち運びできる、プリズムなどの物体をうまく使って、光線をゲートまで導くのだ。ゲートが開くと音がするので、すぐにわかるぞ。



●とんでもない悪党、カバレロをやっつけろ!!

スクラップ



クーン、T 260Gが大きなイベントに遭遇するスクラップ。ここでは目的こそ違え、2人ともカバレロ一味を相手に、工場内部で戦うことになる。待ち伏せしている敵をクレーンを利用して排除しつつ、工場最深部にいるカバレロを追いつめるのだ！

【クーン】

【T260G】

カバレロファクトリー

スクラップのショップには宿屋のほかにジャンク屋がある。このジャンク屋がポイントで、CRを払うと(値段は変わる)、3つのアイテムをランダムで入手できる。何がもらえるかわからないのだが、リスクを覚悟で買ってみる？

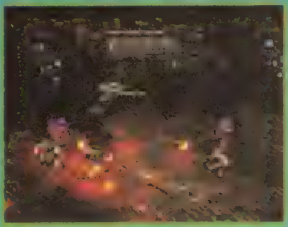
⬅買ってみるまで中身はわからない。でも、結構いいものがもらえる。

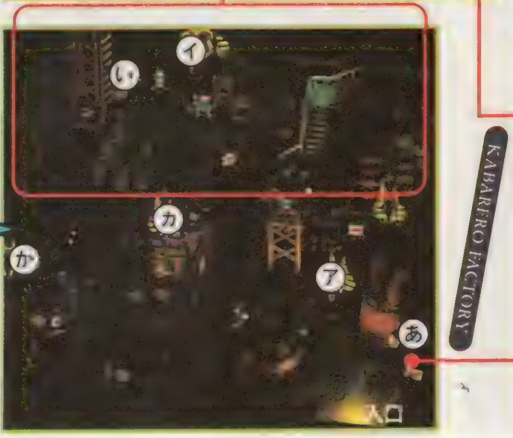
◆カバレロファクトリー入口◆

◆カバレロファクトリー2階◆

◆カバレロファクトリー内部◆

◆カバレロファクトリー1階◆





●陰術の資質を得んとする者たちへの試練のリージョン

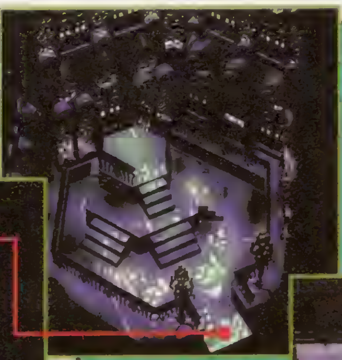
オーンブル

オーンブルは、地を這う影が生命を持ち、それぞれの意志で活動している不思議なリージョン。陰術の資質を求めてここを訪れた者には、切り離された自分の影を追い、再び捕らえるまでこのリージョンから出られないという試練が課せられる。そして、切り離された影が逃げ込む奥の建物には、凶暴なメカやモンスターの影が侵入者を待ち受けている…。

【ブルー】

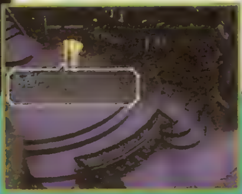
◆影の巣窟◆

[illegible]大勢の影の中に、本物が1人いる。ここでキャラクターに[illegible]関係なくAの部屋に移動する。
宝……200CR



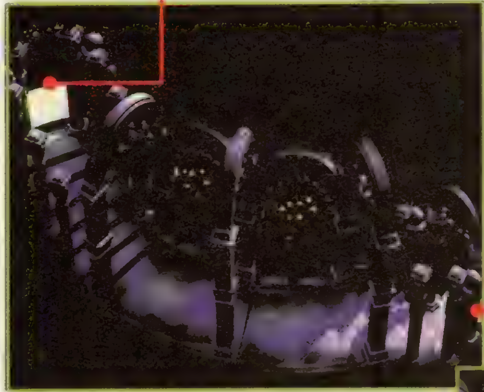
◆主人公たちの影と対決!◆

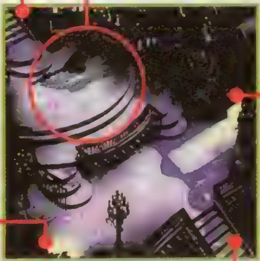
Aの部屋で本物の影に接触すると、影はこの部屋に逃げる(偽物の場合は戦闘[illegible]

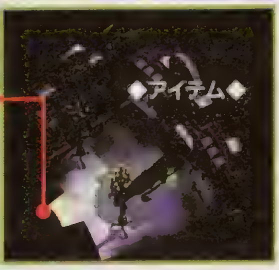


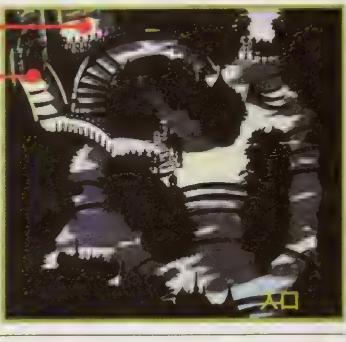
◆アイテムをゲット!◆

ここにある宝物のような影に触れると、術酒が手に入る。







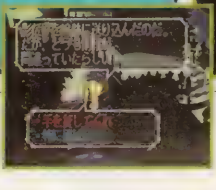


アイテム屋

名称	売り値
傷薬	15
強力傷薬	100
最高傷薬	300
精霊石	100
シャドウダガー	160
闇のローブ	300

◆サイレンス◆

[illegible]ていると、街のどこ[illegible]影に出会う。話しか[illegible]



リージョンガイド

オーンブル

●地下に広い下水道を持つ巨大リージョン

クーロン

シップによるリージョン間移動の、キーステーションとなる巨大なリージョン、クーロン。地下には広大な下水道と自然洞窟が広がっている。

表通り～下水道

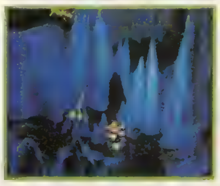
シャトル交通の中心地ということもあり、さまざまなショップが並ぶクーロン。仲間になるキャラも登場するぞ。

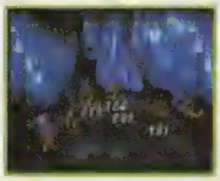
表通り～下水道

※マップ上の英字はマップのつながり(同じアルファベットに対応)を示します。

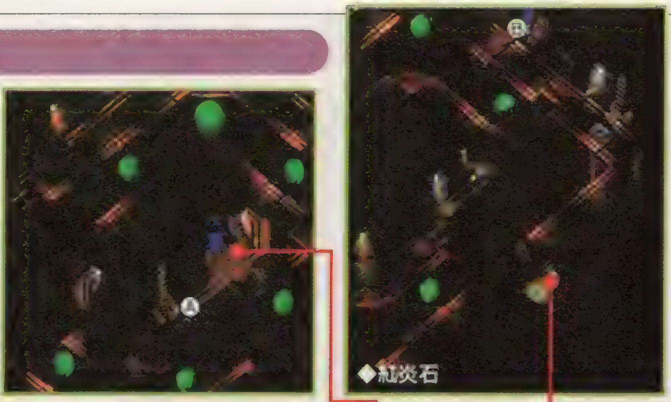
下水道〜自然洞窟

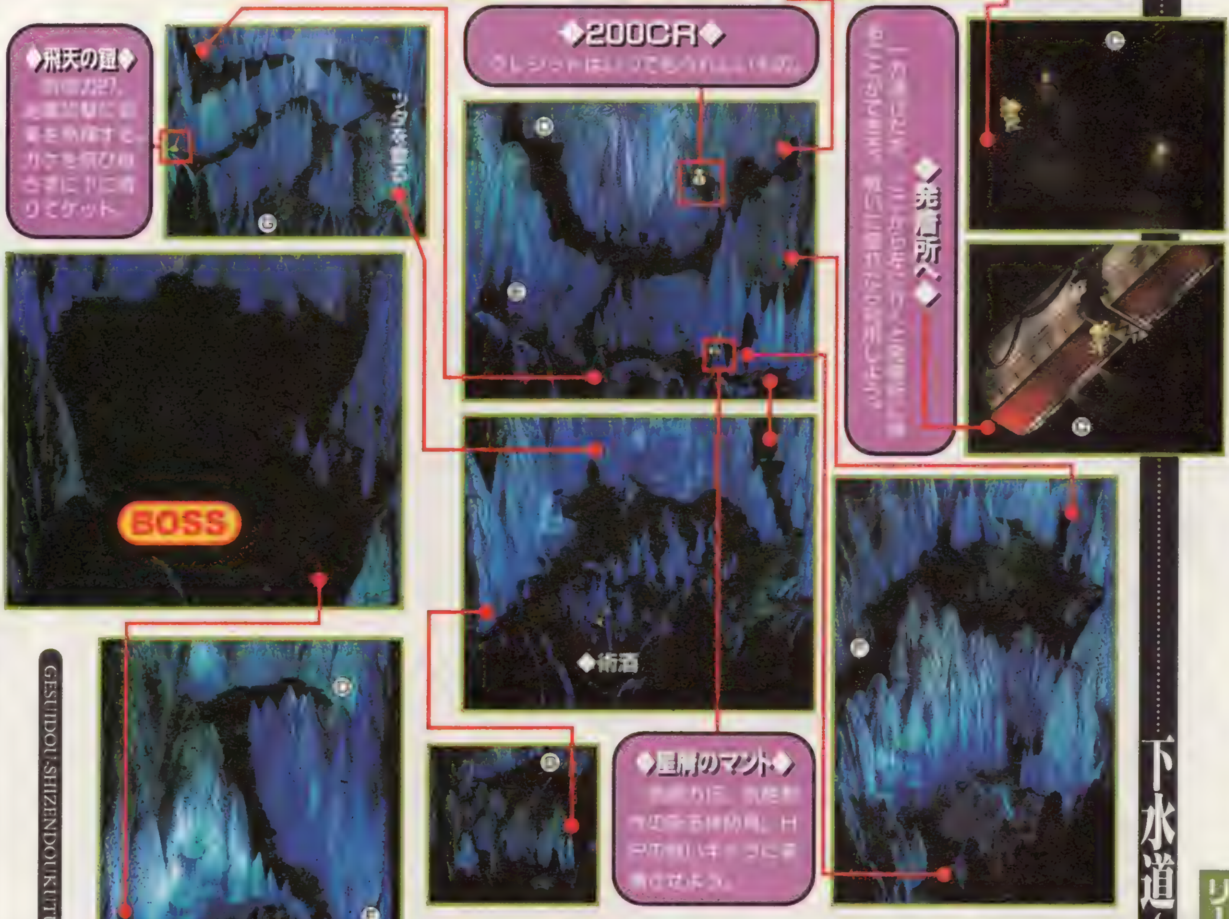
下水道を奥まで進んでいくと、青い岩肌がむき出しの自然洞窟にたどり着く。最奥部にはボスもいて、能力値アップには格好の場所となっているぞ。





⬆➡ボスがいるほかに、アイテムもいくつか置いてあるのだ。





GESUIDOU-SHIZENDOUKUTU

ショップガイド（クーロン）

クーロンには多くのショップがある。自然洞窟でクレジットがたまったら、戻ってきて買い物をしよう。

㊂足防具屋

名称	売値
レザーブーツ	70
ラバーソウル	130
ジェットブーツ	250
フェザーグリーブ	210

㊄ヘルメット屋

名称	売値
ジャンクヘルム	130
ヨーク綿の帽子	170
ファイバーフード	210
赤外線スコープ	250
レーザースコープ	300
ミラーグラス	300

㊀クスリ屋

名称	売値
傷薬	20
強力傷薬	150
最高傷薬	400
石化回復	80
万能油	80
術酒	200
神酒	1000

㊁重火器屋

名称	売値
火炎放射器	1880
ソニックブラスター	1110
電撃砲	1110
対装甲ロケット	4020
キラーハウンド	3200
粒子加速砲	3300
マシンバルカン	1550
破壊光線銃	4020

㊂アーミーショップ

名称	売値
ファイバーベスト	250
防弾ベスト	860
コンバットスーツ	710
パワードスーツ	5200
防護服	250
強化服	350
アーマーグラブ	250
サイバーグラブ	300

㊃買い取り屋

名称	買値
レザーブーツ	7
レザーグラブ	10
リジットレザー	45
毛皮	100
炎獣の革	400
魔獣の革	800
竜鱗の盾	3000

㊅ガンショップ

名称	売値
アグニSSP	140
ペンドラゴン	260
アグニCP1	230
ガーランド	640
ブラックイーグル	980
カスタムスナイパー	1180
アグニMBX	1550
リーサルドラグーン	4020

㊆刀剣屋

名称	売値
レーザーナイフ	330
サムライソード	490
セラミックサーベル	640
ツインソード	800
高周波ブレード	1111
刀	1390
ルーンソード	2850
ゼロソード	4000

●古墳には凄いアイテムが眠っている!!

シュライク

【レッド】

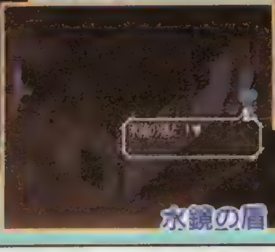
近代的な街並みのなかに古墳があるのが特徴的なリージョン、シュライク。ここには偉大なる王が眠る２つの古墳を始め、さまざまな施設が存在している。それらの見所をダイジェストで紹介しよう。謎の多いリージョンなので、レッドはもちろんのこと、他のキャラクターでも探ってみよう。意外な発見があるかもしれないぞ。

済王の古墳　古墳内を駆け回り、3つのアイテムを集めると……!?

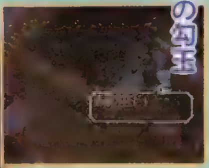
古墳内部はダンジョンになっているが、序盤では無理して入る必要はない。しかしここには剣、鏡、勾玉の３つのアイテムが隠されており、それぞれのアイテムを守る敵との戦闘に打ち勝てば入手することができるのだ。序盤ではかなり辛い戦いだが、剣だけは入手しておきたい。武器としてもかなり強力な部類に入るのだ。ちなみに、３つのアイテムをすべて揃えると……。

⬆ここに剣がある。戦闘もあるので注意。

天叢雲剣



水鏡の盾

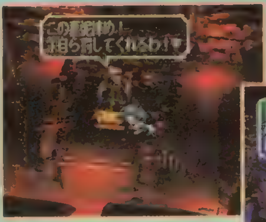


鎮魂の勾玉

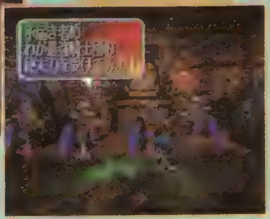
⬅⬆鏡と勾玉はここ。やはり、入手するには守護している敵を倒さなくてはならない。

済王が仲間に!　謎の古墳に眠る古の王が目覚める!!

古墳に隠されている３種のアイテムには、装備品としての使用法の他に、済王の部屋へ通じる入り口の封印を解く使い道もある。封印を解いた場合、これらのアイテムは２度と取り戻せなくなるが、そのかわり済王の部屋に入れるようになるぞ。部屋の棺桶を調べると、済王が部下を連れて襲ってくる。その強さは尋常ではない！



済王出現!!



⬆➡相当キャラクターが強くなっていないと勝つのは不可能。みごと、王に勝つと…！

中島製作所　謎のメカとの出会い

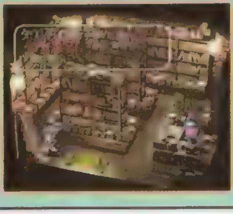
メカ用の装備品を売ってくれる技術者と、メカの修理能力を持つというロボットがいる。将来的にメカを仲間にすることがあれば、装備品を買いにくるといいだろう。この時点では来ても意味のない場所だ。

⬅この時点では仲間にならないが…。

アイテム屋	
名称	売り値
インスタントキット	30
電磁活性鎧	1480
ミサイルポッド	300
ハンドバルカン	450
電磁放射銃	750
レーザーカービン	1110
イオンライフル	1250
電束放射器	1880

街　イベント戦闘も起こる!!

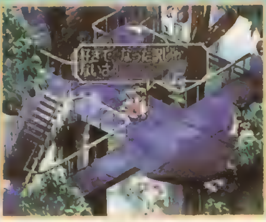
街には宿屋と本屋があり、本屋では武王と済王にまつわる文献を立ち読みできる。また、子どもに話しかけると強制イベントが発生してしまうので注意しよう。



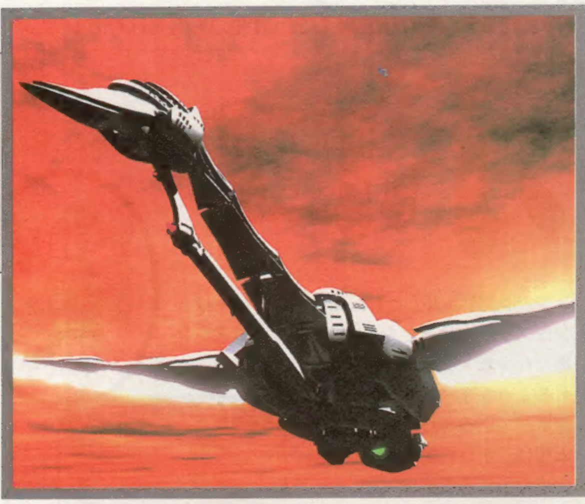
➡本屋では街の案内書も読めるぞ。

生命科学研究所　ここでは何が起こるのか……!?

怪しげな機材が立ち並ぶ研究所。中に入ることはできるが、そこで何が行われているかは謎。レッド編の場合、最初に訪れた段階ではとくにイベントは起こらないのだ。とりあえず、その存在だけ覚えておいて後でまた来よう。



➡研究員と話しをすると強制戦闘になる。

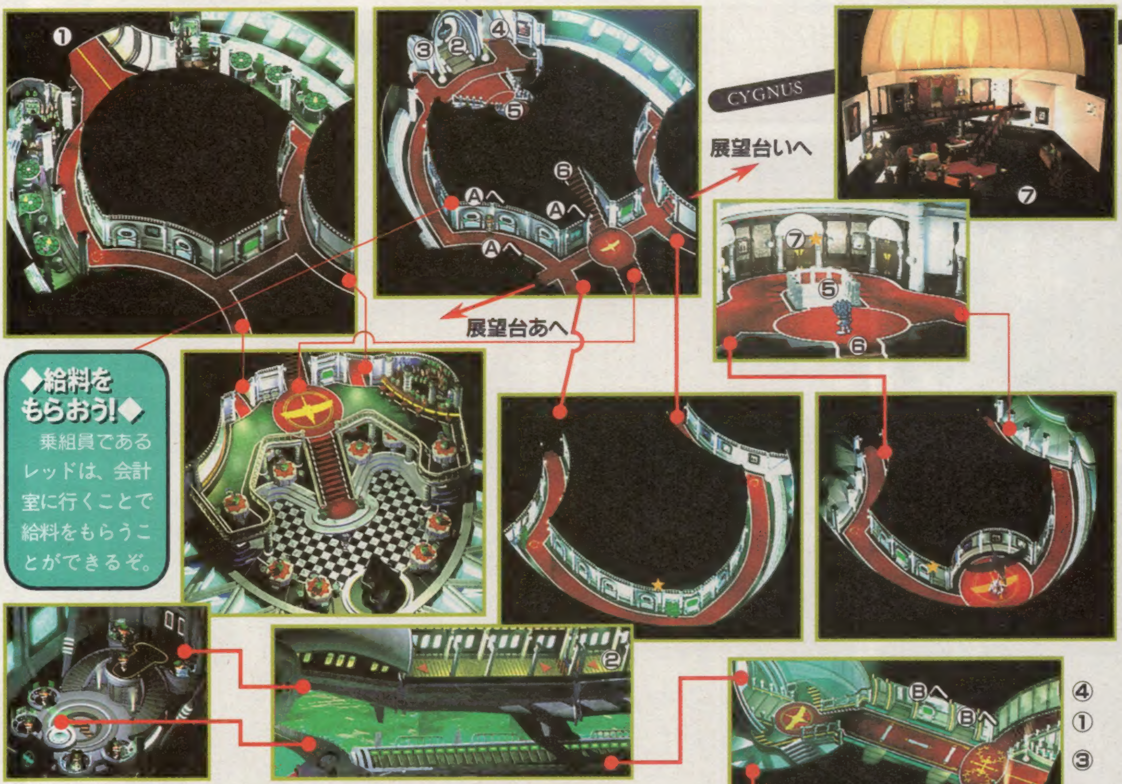


●世界中のリージョンを巡るリージョンシップ

キグナス

キグナスは、定められたルートを巡回しているリージョンシップ。序盤では、レッド以外のキャラには縁のない場所だ。しかし、レッドにとっては我が家ともいえる大切な場所。彼でプレイするならマップのつながりくらいは把握しておこう。ちなみに3つ並んだ部屋Ⓐの左側は会計室になっている。ここで給料をもらえるので、イベントごとに立ち寄ろう。

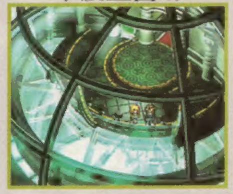
【レッド】



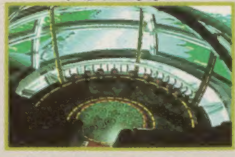
◆給料をもらおう!◆

乗組員であるレッドは、会計室に行くことで給料をもらうことができるぞ。

◆展望台あ



◆展望台い

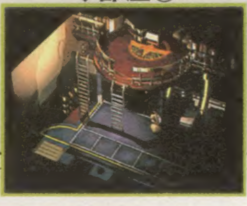


◆パイレーツに襲撃されると?◆

パイレーツ襲撃イベントでは★印の部屋に入れるようになる。部屋の中には、仲間キャラがいる場合もあるぞ。

◆部屋Ⓐ

◆部屋Ⓑ



◆倉庫

※ここでのマップ間のつながりは同じ番号の数字どうしが対応しています。

●古代のメカ発掘で生計を立てるリージョン

ボロ

【T260G】

T260Gを主人公とした場合、このリージョンがスタート地点となる。T260Gのコアを発掘した少年・タイムに振り回されるようなイベントが数多く用意されているのだ。右のアイテム屋は、ボロの街のタイムの家のすぐ上にあるぞ。

アイテムショップ

名称	売り値
傷薬	30
強力傷薬	200
最高傷薬	600
石化回復	100
万能油	100
インスタントキット	20
破壊光線銃	10000
粒子加速砲	10000

クレーター

◆ルートは1本道だけど…◆

クレーターではエレベーターを使って移動することになる。エレベーターの右にあるスイッチを押せば動くのだ。

IRPO・ワカツ

●リージョンの平和を守る治安維持機構

IRPO

各リージョンの治安を守るための治安維持機構がIRPOだ。いわば、大きな警察署がまるまるリージョンとなっているような場所だ。他のリージョン間を巡っている。

⬅仲間キャラクターのヒューズはここに。

●剣の達人が住む街

ワカツ

ブルーでクーロンに行くとガイコツからゲンのうわさを聞く。どうやらワカツは剣豪の集まるリージョンで、その生き残り(=ゲン)がスクラップにいるらしいのだ。

⬅ワカツの剣豪のウワサは有名。

●巨大なカジノを有するリージョン

バカラ

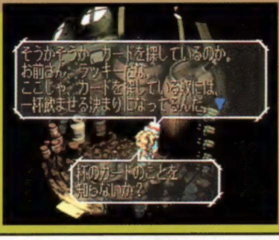
バカラは、1つの巨大なビルディングがそのままリージョンになっている。下から駐車場、ホテル、カジノ、バーという構成だ。ちなみにホテルは100階もある。

⬅移動は、エレベーターか階段を使うことになる。

●酒で潤う田舎情緒あふれるリージョン

ヨークランド

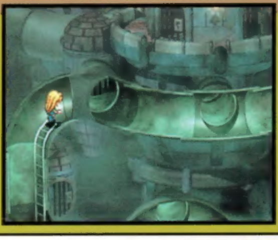
いくつもの酒蔵が建ち並ぶところからもわかるように、酒造が盛んなリージョン。住人も素朴で明るく、リージョン全体に牧歌的な雰囲気が漂う。



⬅酒をススメてくる住人たち。このおおらかさも魅力。

●囚人たちが集められている監獄リージョン

ディスペア



➡エミリア編では、ここを脱出するところから始まる。

ブルー編で、印術の資質を集める場合は、ここに解放のルーンがあるという情報を得る。リージョンシップなどで直接行くことはできない。監獄ということは…。

●生命を持ち、自ら移動するリージョン

タンザー

➡ここでも、人は普通に生活している……。

タンザーは、それ自身が1つの生命体となっている。それも、移動中のリージョンシップをのみ込み、住人を増やすという、とんでもないリージョンなのだ。

●指輪収集家の住むリージョン

オウミ

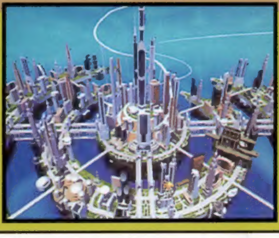
閑静な住宅街といったたたずまいのリージョン、オウミ。ここには、指輪の収集家が住んでいて、クーンの求める指輪について、重要な情報を与えてくれる。

⬅キャラによっては、非常に重要な場所となるはず。

●先進技術の粋を結集して築かれたリージョン

マンハッタン

近未来的な印象のこのマンハッタンとニルヴァーナ、タルタロスの3つのリージョンは、互いに結ばれ、トリニティと呼ばれる統治組織を構成している。



⬅人々も活気にあふれ、未来を感じさせてくれる。

●魔術がすべてを支配する魔法王国

マジックキングダム

➡一種独特の雰囲気があるリージョンだ。

ブルー編のスタート地点であり、魔術がそのすべてを支配するリージョン。ここで、術力の強い者を、幼い頃から一人前の術士とするべく育てている。

●崩壊間近の、混沌を旅するリージョン

マーグメル

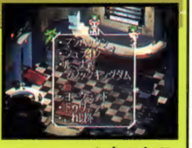
➡住人は皆、わりと脳天気。大丈夫なんだろうか!?

クーン編のスタート地点。崩壊の危機に直面していながら、住人(モンスター)たちはわりと楽観的。はたして指輪を集め、崩壊を食い止めることができるか!?

●日本的なたたずまいのリージョン

京

いまのところ謎につつまれたリージョン。リージョンシップで行くことはできるが、とくにイベントは確認できていない。



⬆今のところ京にいく明確な目的はないが…。

●時術のカギが眠るリージョン

ムスペルニブル

ドゥヴアンで聞ける情報によると、ムスペルニブルに行けば時術についての謎を握る人物に会えるらしいということがわかる。

⬆零姫から術に関しての情報が得られるのだ。

●荘厳な趣きを持つリージョン

シンロウ

レッド編やエミリア編で仮面武闘会のイベントで訪れることになるリージョン。仮面をつけていないと武闘会に参加できないらしい。

⬆仮面武闘会にエントリーできれば、そこで貴重な情報が…。

サガ フロンティア

リージョン紀行

【序章】
an account of journey in Region

■発行人／染谷恵司
■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
©Media Works 1997 Printed in Japan
DESIGN●KOJIRO TASHIRO・CUZCO MUCHO
WRITING●MASARU TAJIMA・YOSHIKAZU FUJIHIRA
MAKOTO IWASAKI

©スクウェア イラストレーション／小林智美